

SPIELANLEITUNG



INHALT

▲ 56 Triominos, 4 Spielbänken.

ZIEL DES SPIELS

Erziele möglichst viele Punkte, indem die Triominos strategisch angelegt werden.

VORBEREITUNG

Alle Triominos Steine verdeckt auf den Tisch legen und mischen.

- Bei 2 Spielern zieht jeder Spieler 9 Steine und stellt sie auf sein Spielbänken.

- Bei 3 oder 4 Spielern zieht jeder Spieler 7 Steine und stellt sie auf sein Spielbänken.

Die übrigen Steine bilden den Topf.

Um herauszufinden, wer anfangen darf, zieht jeder Spieler einen Stein aus dem Topf. Der Spieler, der den Stein mit dem höchsten Wert zieht, wenn alle Ziffern auf seinem Stein addiert werden, darf anfangen. Bei Gleichstand muss erneut gezogen werden. Diese Steine werden zurück in den Topf gelegt.

SPIELABLAUF

Der Startspieler legt einen seiner Triominos auf den Tisch und erhält den Wert dieses Steines als Punkte (siehe Abb. A). Damit ist sein Zug beendet. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und das Spiel verläuft weiter im Uhrzeigersinn.

Der nächste Spieler muss versuchen, einen seiner Triominos an den Stein auf dem Tisch anzulegen. Der Zug ist nur gültig, wenn die Steine eine passende Seite haben; das heißt, dass die Ziffern an **den beiden Ecken übereinstimmen müssen** (siehe Abb. B und C). Anlegen wie in Abbildung D und E ist nicht erlaubt. **Pro Spielzug kann nur ein Triominos gespielt werden.** Kontrolliert, dass **alle** neuen Triominos-Ecken den oben genannten Regeln entsprechen.

PUNKTE UND BONUSPUNKTE

Die Punkte werden gezählt, indem die drei Ziffern auf dem gespielten Triominos addiert werden (siehe Beispiele).

Zusätzlich zum Wert des Steins, kann ein Spieler Punkte bekommen, wenn er bestimmte Formen bildet:

▲ **40** Bonuspunkte für eine **BRÜCKE** (siehe Abb. F). Um eine Brücke zu bilden, muss eine Seite des Triominos frei sein und die gegenüberliegenden Ecken müssen passen.

▲ **50** Bonuspunkte für ein **SECHSECK** (siehe Abb. G).

▲ **60** Zusatzpunkte für ein **DOPPELTES SECHSECK** (siehe Abb. H).

▲ **70** Zusatzpunkte für ein **DREIFACHES SECHSECK** (siehe Abb. I).

EINEN TRIOMINOS ZIEHEN

Wenn ein Spieler nicht legen kann (oder nicht legen möchte), muss er einen neuen Triominos ziehen **und sofort versuchen, ihn anzulegen**. Wenn er immer noch nicht legen kann, muss er einen zweiten Stein ziehen und versuchen, diesen anzulegen. Wenn er dann immer noch nicht anlegen kann, muss er einen dritten und **letzten Stein ziehen und zu legen versuchen**.

Für jeden gezogenen Triominos werden dem Spieler 5 Punkte abgezogen. Wenn der Spieler 3 Steine gezogen hat und nicht in der Lage ist, einen Triominos anzulegen, werden noch einmal 10 Punkte, insgesamt also 25 Punkte abgezogen (5+5+5+10 Strafe).

Sein Zug ist dann zu Ende und der nächste Spieler ist dran.

ENDE DES SPIELS

Wenn ein Spieler seinen **letzten Triominos** anlegt, erhält er **25 Bonuspunkte** und die Punkte aller Steine, die die anderen Spieler noch auf Ihren Spielbänken haben.

DER SIEGER

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger.

ANMERKUNGEN

- Wenn ein Spieler ziehen muss und **der Topf leer ist**, muss er aussetzen und seine Punktzahl ändert sich nicht.

- Wenn **kein Spieler mehr anlegen kann**, ist das Spiel zu Ende. Die Spieler zählen die übrigen Punkte auf ihren eigenen Spielbänken und ziehen diese von ihrer Punktzahl ab.

- Jeder Stein ist einmalig, deswegen ist es hilfreich, eine Positionierungsstrategie zu entwickeln. Planen Sie Ihren nächsten Zug voraus, indem Sie so anlegen, dass Sie beim nächsten Mal eine Lücke für sich haben.

OFFIZIELLE REGELN

Triominos wird häufig einfach als Einzelspiel gespielt, ohne Punkte zu zählen.

Aber für ehrgeizige Spieler gibt es offizielle Wettkampffregeln. Ein Spiel wird mit einem Ziel von 400 Punkten gespielt. Normalerweise sind 2 oder 3 Runden nötig, um diese Punkte zu sammeln. Wenn ein Spieler über die 400-Punkte-Grenze kommt, ist das laufende Spiel das Letzte. Die Spieler spielen diese Runde zu Ende. Die abschließende Gesamtpunktzahl bestimmt den Sieger.

Ab 6 Jahren | Anzahl Spieler: 2-4

REGRAS DO JOGO



CONTEÚDO

▲ 56 Peças de Triminó, 4 suportes para peças.

OBJETIVO DO JOGO

Conseguir o maior número de pontos possível jogando estrategicamente os seus Triminós.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque todos os Triminós voltados para baixo em cima da mesa e misture-os.

- 2 jogadores: cada jogador vai ao baralho e tira 9 Triminós para colocar no seu suporte.

- 3-4 jogadores, cada jogador vai ao baralho e tira 7 Triminós para colocar no seu suporte.

As peças que sobram ficam no baralho para serem usadas em caso de penalização.

Para se saber quem começa, cada jogador vai buscar uma peça ao baralho. O jogador cuja peça some mais pontos é o que inicia o jogo. Em caso de empate, os jogadores devem ir ao baralho buscar novas peças. Antes de começar, devolva essas peças ao baralho.

COMO JOGAR

O jogador que começa, coloca um Triminó em cima da mesa. Calcula-se o valor total dessa peça (ver fig. A) e a vez passa para o jogador seguinte. O jogo avança da esquerda para a direita.

Na sua vez, o segundo jogador deve colocar uma peça junto da que foi colocada em cima da mesa. Para que a jogada seja válida, um lado desta peça deve coincidir com um lado da peça que já se encontra sobre a mesa, o que significa **que ambos os números devem coincidir com os números da primeira peça** (ver fig. B e C). Não é permitido juntar os Triminós como nas figuras D e E. **Só se pode jogar um Triominos de cada vez.** Verifique que **todas** as peças foram colocadas da forma indicada nas regras anteriores.

PONTOS E BÓNUS

Os pontos calculam-se somando os 3 números de cada peça colocada sobre a mesa (ver exemplos).

Para além do valor da soma da peça colocada, o jogador poderá obter pontos extra, sempre que realize determinadas jogadas, tais como:

▲ **40** pontos extra pela **PONTE** (ver fig. F). Para fazer uma ponte, cada lado da peça tem de estar livre e os cantos opostos têm de coincidir.

▲ **50** pontos extra pelo **HEXÁGONO** (ver fig. G).

▲ **60** pontos extra pelo **DUPLO HEXÁGONO** (ver fig H).

▲ **70** pontos extra pelo **TRIPLO HEXÁGONO** (ver fig I).

COLOCAÇÃO DE UMA PEÇA DE TRIOMINOS

Se um jogador não puder (ou não quiser) colocar **uma peça, deve ir ao baralho durante a sua jogada**. Se não a puder usar, deve ir buscar uma segunda peça e voltar a tentar. Se uma vez mais não lhe for possível jogar, **deve retirar uma terceira e se esta não servir, deve passar a vez**.

Por cada Triminó retirado desta forma, o jogador desconta 5 pontos ao seu total. Além disso, se o jogador for buscar 3 peças e não puder colocar nenhuma, deve subtrair ao total mais 10 pontos. A subtração total seria de 25 pontos (5+5+5+10 de penalização extra). A sua jogada termina e deve dar a vez ao jogador seguinte.

FIM DO JOGO

Quando um jogador coloca o seu **último Triminó**, o jogo acaba. Para além da soma de todas as peças que os restantes jogadores tenham nos seus suportes, este jogador tem direito a **25 pontos extra**.

O VENCEDOR

O vencedor será o jogador com a pontuação mais alta.

NOTAS

- Se um jogador tiver de ir buscar uma peça e o **baralho já tiver acabado**, apenas perde a vez, não se alterando a sua pontuação.

- Se, numa determinada altura, **nenhum jogador puder colocar uma peça**, o jogo termina. Os jogadores devem somar o valor total das peças que ainda têm nos suportes e subtrair este valor ao total da pontuação que tiverem nesse momento.

- Cada peça é única, pelo que é importante que avale estrategicamente a sua colocação. Não se esqueça de tentar prever os movimentos seguintes, colocando peças que possam encaixar com as que ainda tem no suporte.

REGRAS OFICIAIS

O Triminó é um jogo que se costuma jogar de forma informal, como outro jogo qualquer, e sem muitas preocupações com a pontuação. Mas também há jogadores peritos neste jogo e regras oficiais para torneios. Nessas regras, o jogo tem um limite de 400 pontos. Geralmente isso significa que os pontos devem ser acumulados em 2 ou 3 voltas. O jogo em que um jogador ultrapassa os 400 pontos é o último mas esse jogo deve ser terminado. O jogador que mais pontos obtiver, será o vencedor.

Idade: 6+ | Número de jogadores: 2-4

THE ORIGINAL
Triominos | ONYX

Fig. A-B-C

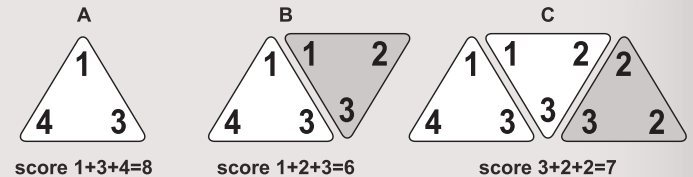
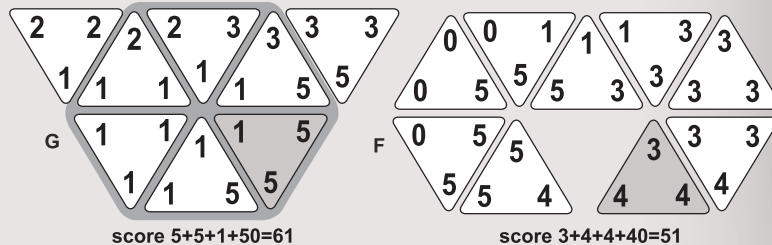


Fig. D-E



Fig. F-G



THE ORIGINAL
Triominos | ONYX

Fig. H

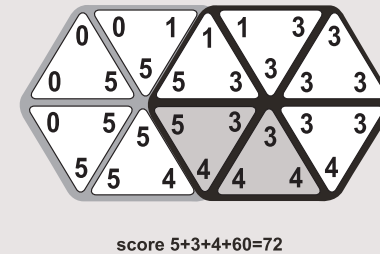
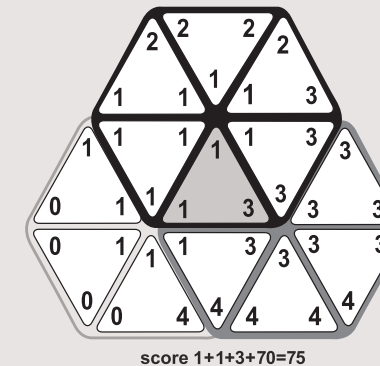


Fig. I



THE ORIGINAL
Triominos | ONYX



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands. Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

GB: Keep this information for future reference. Made in china.

FR: Informations à conserver. Fabriqué en Chine.

NL: Informatie bewaren ter referentie. Made in China.

DE: Aufzubewahrende Informationen. Hergestellt in China.

IT: Informazioni da conservare. Fabbricato in Cina.

ES: Guarde esta información para futuras referencias. Fabricado en China.

PL: Informacje, które należy zachować. Wyprodukowano w Chinach

PT: Informações a guardar. Fabricado em China.

GB: Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

FR: Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.

Danger d'étouffement.

NL: Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.

Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

DE: Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Risico di soffocamento.

IT: Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti.

Rischio di soffocamento.

ES: Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas.

Peligro de asfixia.

PT: Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes.

Risco de asfixia.

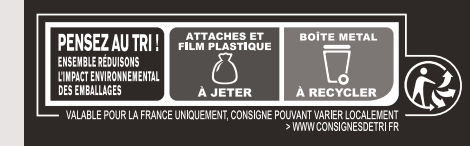
PL: Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części.

Niebezpieczeństwo udławienia się.



www.goliathgames.com

Under license from Pressman Toy Corporation



9228470-V7-1221

THE ORIGINAL
Triominos[®]
ONYX

Age 6+ | 2-4 Players

