

CONTENTS

▲ 56 Triominoes, 4 racks, game rules

AIM OF THE GAME

To get as many points as possible by strategically matching Triominoes.

PREPARATION

Place all of the Triominoes face down on the table and shuffle them.

- For a 2-player game, each player draws 9 Triominoes and places them on his rack.

- For a 3 to 4-player game, each player draws 7 Triominoes and places them on his rack.

The remaining tiles make up the pool.

To decide who goes first, each player draws a Triominos from the pool. The player who takes the Triominos with the highest sum of numbers on it starts (if two or more players have drawn equal values, draw again). Put these Triominoes back into to the pool.

PLAYING THE GAME

The player who starts puts any Triominos on the table and adds up the value of that Triominos (see fig. A). His turn is then over. It is now the turn of the next player and the game proceeds clockwise.

On his turn, the player must try to place one of his Triominoes next to a tile already on the table. This move is only valid when the tiles have a matching side, which means that **the numbers in the two corners must match** (see fig. B and C). Joining on as shown in figure D and E is not allowed. **Only one Triominos can be played per turn.** Check that **any** new Triominos corners are placed as explained in the matching rules above.

SCORE AND BONUSES

The score is calculated by adding up the three numbers of the Triominos which has just been placed (see examples).

As well as the value of the tile, players will get extra points if they make certain shapes:

▲ **40** extra points for a **BRIDGE** (see fig. F). To form a bridge, each side of the Triominos must be empty and the opposite corner must match.

▲ **50** extra points for a **HEXAGON** (see fig. G).

▲ **60** extra points for a **DOUBLE HEXAGON** (see fig. H).

▲ **70** extra points for a **TRIPLE HEXAGON** (see fig. I).

DRAWING A TRIOMINO

If a player cannot (or does not want to) play a Triominos, he must draw a new tile and **immediately try to place it**. If he still cannot play, he must draw a second tile and try to place it. If he fails once more, he draws a third and **final tile and attempts to place it one last time**.

For every Triominos "bought" in this way, 5 points are deducted from the player's score. If the player has "bought" 3 tiles and has still not been able to put down a matching Triominos, the player loses 10 more points, so 25 points in total (5 + 5 + 5 + 10-point penalty).

His turn is over and the next player continues.

END OF THE GAME

When a player places his **last Triomino**, he scores a **bonus of 25 points**, plus the total of all the points the other players still have on their racks.

THE WINNER

The player with the highest score is the winner.

NOTES

- If a player has to draw a tile and **the pool is empty**, he misses his turn and his score does not change.

- If **none of the players can play**, the game ends. Players count the points remaining on their own rack and subtract that total from their score.

- Each tile is unique, so it is a good idea to come up with a positioning strategy. Don't forget to anticipate your next move by creating playable spaces.

OFFICIAL RULES

Triominos is often played casually, as a single game, without keeping track of the score.

But for a more competitive audience, there is an Official Tournament rule. A game is played with a limit of 400 points. Usually, this means you need to accumulate points in 2 or 3 rounds. When a player exceeds 400 points, this means that the current game **will** be the last. The players finish the current game. The final score will determine who is the winner.

Instructions



CONTENU

▲ 56 Triominos, 4 réglettes, la règle du jeu.

BUT DU JEU

Obtenir un maximum de points en plaçant ses Triominos de façon stratégique.

MISE EN PLACE

Étalez tous les Triominos faces cachées sur la table et mélangez-les.

- Pour une partie à 2 Joueurs, chacun pioche 9 Triominos et les place sur sa réglette.

- Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos et les place sur sa réglette.

Le reste des Triominos constitue la pioche.

Pour décider qui commence la partie, chaque joueur pioche un Triominos. Celui qui obtient le plus fort total en additionnant les chiffres de sa tuile devient le premier joueur (en cas d'égalité, piocher de nouveau). Ces tuiles retournent ensuite dans la pioche.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Pour débiter la partie, le premier joueur choisit l'un de ses Triominos et le pose au milieu de la surface de jeu (voir fig. A). Il marque un score correspondant au total des chiffres inscrits sur la tuile jouée. Son tour est alors terminé. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour doit placer un Triominos à côté d'une tuile déjà posée. Pour que ce coup soit valide, ces 2 Triominos doivent avoir un côté en commun, ce qui signifie que **les deux pointes doivent correspondre** (voir fig. B et C). Les figures D et E montrent des coups non-autorisés. **On ne peut jouer qu'un seul Triominos par tour.** Pour chaque nouveau Triominos joué, il faudra vérifier que **toutes** les pointes respectent la règle des contacts.

SCORE ET BONUS

Le score est calculé en additionnant les trois chiffres du Triominos qui vient d'être placé (voir exemples).

En plus de la valeur du Triominos posé, il est possible de marquer des points bonus en formant certaines figures :

▲ **40** points supplémentaires pour un **PONT** (fig. F). Pour former un pont, il faut un espace vide de chaque côté du Triominos joué et que la pointe opposée corresponde.

▲ **50** points supplémentaires pour un **HEXAGONE** (fig. G).

▲ **60** points supplémentaires pour un **DOUBLE HEXAGONE** (fig. H).

▲ **70** points supplémentaires pour un **TRIPLE HEXAGONE** (fig. I).

PIOCHE

Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) poser de Triominos, il pioche une tuile et **tente aussitôt de la placer**. S'il n'y parvient pas, il en pioche une seconde et tente de la placer. En cas d'insuccès, il pioche une troisième et **dernière tuile qu'il tente également de placer**.

Pour chaque Triominos pioché, ce joueur déduit 5 points de son score. Si après avoir pioché 3 fois il ne peut toujours pas jouer, il perd encore 10 points supplémentaires : soit un total de 25 points (5+5+5+10 points de pénalité).

On considère alors que son tour est fini, c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur pose son **dernier Triominos**, il obtient **un bonus de 25 points** et comptabilise les points restant sur les réglettes des autres joueurs pour les ajouter à son score.

LE VAINQUEUR

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

PRECISIONS

- Si un joueur doit piocher et que **la pioche est vide**, il passe son tour et ne change rien à son score.

- Si **plus personne ne peut jouer**, la partie s'arrête. Les joueurs comptabilisent respectivement les points restant sur leur réglette et les soustraient de leur total.

- Chaque tuile est unique, cela permet d'élaborer des stratégies de placement. Pensez à anticiper le coup suivant en vous créant des emplacements favorables.

REGLES OFFICIELLES

Le Triominos est souvent joué de manière décontractée, sur une seule manche, voire, sans compter les points.

Sachez cependant qu'il existe une règle officielle pour les tournois. Les parties se jouent en 400 points. Cela nécessite de cumuler les points sur 2 ou 3 manches. Quand un joueur dépasse les 400 points, cela signifie que la partie en cours sera la dernière. On finit la partie en cours avant de déterminer le vainqueur.

Règle du jeu



INHOUD

▲ 56 Triominos-stenen, 4 plankjes, spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk punten halen door passende stenen aan te leggen.

VOORBEREIDING

Leg alle Triominos-stenen omgekeerd op tafel en schud ze goed door elkaar.

- Als er twee spelers zijn, neemt iedere speler 9 Triominos-stenen en plaatst deze op zijn plankje.

- Bij drie of vier spelers, neemt iedere speler 7 Triominos-stenen en plaatst deze op zijn plankje.

De stenen die nog op tafel liggen vormen de pot.

Iedere speler neemt een steen uit de pot om te bepalen wie mag beginnen. Tel alle getallen op de steen bij elkaar op. De speler die de steen met de hoogste waarde heeft, begint. (Herhaal dit als twee spelers een steen met dezelfde waarde hebben). Deze stenen worden weer in de pot gelegd.

TIJDENS HET SPEL

De speler die begint, legt een willekeurige steen op tafel en ontvangt de totale waarde van de steen als punten. (zie fig. A) Zijn beurt is dan voorbij. Vervolgens is de speler die links van hem zit aan de beurt.

Hij probeert een Triominos-steen van zijn plankje aan te leggen aan een steen die al op tafel ligt. Een van de zijden van de stenen moeten hierbij overeenkomen, dus de getallen in **de twee hoeken van de stenen moeten gelijk zijn** (zie fig. B en C). Aanleggen zoals in figuur D en E is dus niet toegestaan. **Per beurt mag slechts één steen worden aangelegd**. Controleer steeds of **alle** stenen volgens de bovenstaande regels zijn aangelegd.

SCORE EN BONUSPUNTEN

De score wordt berekend door de drie getallen op de aangelegde steen bij elkaar op te tellen (zie voorbeelden).

Spelers kunnen bovendien bonuspunten halen door bepaalde figuren te leggen:

▲ Voor een **BRUG: 40** bonuspunten (zie fig. F). Om een brug te vormen, moeten de zijanten van de steen vrij zijn, past de onderkant bij een steen en komt de tegenovergestelde hoek ook met een steen overeen.

▲ Voor een **ZESHOEK: 50** bonuspunten (zie fig. G).

▲ Voor een **DUBBELE ZESHOEK: 60** bonuspunten (zie fig. H).

▲ Voor een **DRIEVOUDIGE ZESHOEK: 70** bonuspunten (zie fig. I).

TRIOMINOSSTENEN NEMEN

Als een speler geen Triominos-steen kan (of wil) aanleggen, moet hij een nieuwe steen uit de pot nemen **en deze meteen proberen aanleggen**. Als dit nog steeds niet lukt, moet hij een tweede steen uit de pot nemen en proberen aanleggen. Als dit weer niet lukt, moet de speler voor de derde en **laatste maal een steen uit de pot nemen en proberen aanleggen**.

Iedere keer dat een speler een steen uit de pot moet halen, worden er 5 punten van zijn score afgetrokken. Als de speler 3 stenen uit de pot heeft genomen en geen enkele steen kan aanleggen, gaan er nog eens tien punten van zijn score af. In totaal verliest hij dus 25 punten (5+5+5+10).

Zijn beurt is dan voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler zijn **laatste steen** aanlegt, scoort hij **25 bonuspunten** plus het totaal van alle waarden van de stenen die de andere spelers nog op hun plankje hebben staan.

DE WINNAAR

De speler met de hoogste score is de winnaar.

OPMERKINGEN

- Als een speler geen steen kan aanleggen en **de pot leeg is**, slaat hij een beurt over. Zijn score blijft dan onveranderd.

- Als **geen enkele speler een steen kan aanleggen**, eindigt het spel. De spelers tellen het aantal punten dat ze nog op hun plankje hebben bij elkaar op en trekken dat aantal van hun score af.

- Elke steen is uniek, waardoor tactisch kan worden gespeeld. Denk vooruit en leg stenen aan waaraan je zelf kunt aanleggen als je weer aan de beurt bent.

OFFICIËLE REGELS

Triominos wordt vaak in één ronde gespeeld, zonder dat een score wordt bijgehouden. Maar er zijn ook officiële toernooiregels voor spelers die competitiever zijn ingesteld. Bij een dergelijk spel wordt een limiet van 400 punten ingesteld. Meestal moeten hiervoor 2 of 3 rondes worden gespeeld. Als een speler meer dan 400 punten behaalt, betekent dit dat deze ronde de laatste is. Zodra de ronde is afgelopen, worden de eindscores berekend en komt er een winnaar uit de bus.

Waarschuwing, Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, Kleine onderdelen, Verstikkingsgevaar. Made in China..

Handleiding



INHALT

▲ 56 Triominos, 4 Spielbänkchen, Spielanleitung.

ZIEL DES SPIELS

Möglichst viele Punkte zu erzielen, indem die Triominos strategisch angelegt werden.

VORBEREITUNG

Alle Triominos verdeckt auf den Tisch legen und mischen.

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

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

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 zusätzliche 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 „gekauften“ Triominos werden dem Spieler 5 Punkte abgezogen. Wenn der Spieler 3 Steine „gekauft“ 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 Spielbänkchen 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 Spielbänkchen 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 Wettkampfregehn. 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.

Warning, Not suitable for children under 36 months, Small parts, Choking hazard, Made in China.

Attention, Ne convient pas aux enfants s de moins de 36 mois. Petits éléments, Danger d'étouffement, Fabriqué en Chine.

Achtung, Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, Kleine Teile, Erstickungsgefahr, Hergestellt in China.

CONTENIDO

▲ 56 Fichas Trióminos, 4 soportes de fichas, reglas de juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir el mayor número de puntos posible jugando estratégicamente tus Trióminos

PREPARACION DEL JUEGO

Coloca todos tus Trióminos, boca abajo, sobre la mesa y mézclalos.

- Para 2 jugadores, cada jugador coge 9 Trióminos y las coloca en el soporte.

- Para 3-4 jugadores, cada jugador coge 7 Trióminos y las coloca en su soporte.

Las fichas sobrantes se quedan de bote, apartadas, para robar en caso de penalización.

Para elegir el jugador que empieza, se roba una ficha del bote. El jugador que tenga la ficha con la suma de su numeración más alta, empieza. En caso de empate, se coge de nuevo otra ficha. Devuelve estas fichas al bote, antes de empezar

MODO DE JUEGO

El jugador que empieza coloca cualquier Trióminos en la mesa y se suma el valor total de esa ficha (ver fig. A). Su turno ha terminado. Es el turno ahora del siguiente jugador.

El juego continúa de izquierda a derecha. En su turno el jugador deberá colocar una de sus fichas junto a otra que ya este sobre la mesa. Para que la colocación sea válida el lado de la ficha colocada debe tener **los mismos números y en igual posición que los números que hay en el lado de la ficha que está sobre la mesa** (ver fig B y C). Juntar Trióminos como se muestra en las figuras D y E, no está permitido. **Solo se puede jugar un Trióminos en cada turno.** Comprobad que **cada** nueva ficha colocada, se ha puesto como se ha explicado anteriormente en las reglas de juego.

PUNTUACIÓN Y BONUS

La puntuación se calcula añadiendo la suma de los 3 números de cada ficha colocada sobre la mesa (ver ejemplos).

Además del valor de la suma de la ficha colocada, se puede obtener puntos extra si se realizan ciertas jugadas como:

▲ **40** puntos extra por el **PUENTE** (ver fig. F) Para formar un puente, cada lado de las fichas deben estar vacías y los lados opuestos coincidiendo.

▲ **50** puntos extra por el **HEXÁGONO** (ver figura G).

▲ **60** puntos extra por el **DOBLE HEXÁGONO** (ver fig H).

▲ **70** puntos extra por el **TRIPLE HEXÁGONO** (ver fig I).

COLOCACIÓN DE UNA FICHA TRIOMINO

Si un jugador no puede (o no quiere) jugar una ficha, debe robar una ficha del bote e **intentar colocarla, en este mismo turno.** Si no fuese posible jugarla, deberá robar una segunda ficha y volver a intentarlo. Si de nuevo no puede, **roba una tercera y si esta tampoco la puede colocar, pasa su turno.**

Por cada Trióminos robadas de esta forma el jugador deberá restarse 5 puntos. Así, si el jugador ha robado 3 fichas y no ha podido colocar ninguna, además resta otros 10 puntos. En total se restaría 25 puntos (5+5+5+10 de penalización extra).

Su turno pasa al siguiente jugador.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador coloca su **último Trióminos**, la partida termina. Este jugador consigue **25 puntos extra de bonus.** Mas la suma de todas las fichas que aun tienen el resto de los jugadores en sus soportes.

EL GANADOR

El jugador con la puntuación más alta es el ganador.

NOTAS

- Si un jugador tiene que robar una ficha y **el bote está vacío**, solo pierde su turno, pero su puntuación no se altera.

- Si en algún momento, **ningún jugador puede colocar ficha**, la partida termina. Los jugadores cuentan el valor total de las fichas que les quedan en los soportes y restan este valor al total de su puntuación en ese momento.

- Cada ficha es única, por lo que es importante valorar estratégicamente su colocación en la mesa. No olvides anticiparte a tus próximos movimientos, creándote fichas "colocables" con las que te quedan en el soporte.

REGLAS OFICIALES.

Trióminos se suele jugar de manera informal, como un juego más, sin estar muy pendiente del marcador.

Pero como en todo, en este juego también hay jugadores expertos y unas reglas oficiales para torneos. En estas, la partida tiene un límite de 400 puntos. Generalmente esto significa que tú debes acumular los puntos en 2 o 3 rondas. Cuando un jugador sobrepasa los 400 puntos, llega el momento de disputar la última ronda y termina la partida. El resto de los jugadores suman sus puntos. El que más puntos haya tenido, es el ganador.

Advertencia, Non convient para niños menores de 36 meses, Partes pequeñas, Peligro de asfixia, Fabricado en China.

Reglas del juego



CONTEÚDO

▲ 56 Peças de Trimínó, 4 suportes para peças, regras do jogo

OBJETIVO DO JOGO

Conseguir o maior número de pontos possível jogando estrategicamente os seus Trimínos

PREPARAÇÃO DO JOGO

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

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

- 3-4 jogadores, cada jogador vai ao baralho e tira 7 Trimínos 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 Trimínó 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 Trimínos como nas figuras D e E. **Só se pode jogar um Trimínó 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 TRIMINÓ

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 Trimínó 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

Cuando un jogador coloca o seu **último Trimínó**, o jogo acaba. Para além da soma de todas as peças que os restantes jogadores tenham nos seus soportes, 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 avalie 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 Trimínó 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 torneos. 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.

Atenção, Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses, Pequenas partes, Risco de asfixia, Fabricado na China.

Regras do jogo



ZAWARTOŚĆ:

▲ 56 Triominos, 4 podstawki, instrukcja obsługi

CEL GRY

Zdobyc jak najwięcej punktów, poprzez dołączanie pasujących kamieni Triomino.

PRZYGOTOWANIE

Ułóżcie wszystkie kamienie Triomino wartościami skierowanymi w dół. Następnie dokładnie wymieszajcie-przetasujcie.

- Gdy gra 2 graczy, każdy ciągnie 9 kamieni po (jednym kamieniu na zmianę) i umieszcza go na swojej podstawie.

- W przypadku gry dla 3 lub 4 graczy po 7 kamieni.

Pozostałe kamienie tworzą pulę banku.

Każdy z graczy ciągnie dodatkowo losowy kamień z puli banku. Gracz, który wyciągnie kamień o największej sumie punktów rozpoczyna grę, jeżeli wyciągnięte przez graczy kamienie mają równą wartość, należy powtórzyć losowanie. Kamienie użyte w losowaniu kolejności, wracają do puli banku (przetasujcie całość).

ROZGRYWKA

Rozpoczynający grę układa dowolny kamień Triomino na stole i zdobywa punkty zgodnie z wartościami na kamieniu (patrz rys. A). Po ułożeniu kamienia jego tura się kończy. Następny ruch należy do gracza po jego lewej stronie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Podczas swojej tury, każdy z graczy próbuje dołożyć jeden z posiadanych kamieni Triomino do wcześniej ułożonego układu. Kamień jest dołożony prawidłowo, wyłącznie **wtedy kiedy wszystkie cyfry na stykających się bokach kamieni pasują do siebie** (patrz rys. B oraz C). Łączenie kamieni niezgodnie z ich wartością jest niedozwolone (patrz rys. D oraz E).

PUNKTACJA

Gracz, któremu udało się dołożyć pasujący Triomino, otrzymuje ilość punktów zgodną z wartością kamienia który dołożył.

Wartość kamienia określa suma cyfr w jego narożnikach. Za ułożenie złożonej struktury, poza wartością kamienia, gracz otrzymuje dodatkowe punkty, odpowiednio :

▲ **40** punktów za **BRIDGE** (most) (patrz rys. F),

▲ **50** punktów za **HEXAGON** (patrz rys. G),

▲ **60** punktów za **PODWÓJNY HEXAGON** (patrz rys. H).

▲ **70** punktów za **POTRÓJNY HEXAGON** (patrz rys. I).

DOBIERANIE KAMIENI

Gracz, który nie chce lub nie może dołożyć pasującego kamienia Triomino, **jest zobowiązany „kupić” dodatkowy kamień Triomino z puli banku.** Kupiony kamień Triomino może być zagrany w tej samej rundzie (**od razu po „zakupie”**).

Za każdy „kupiony” kamień, gracz odejmuje od swojego wyniku 5 punktów. Jeżeli gracz 3 razy dokona „zakupu” i nadal nie będzie mógł lub chciał dołożyć pasującego kamienia, jego tura się kończy (w tym przypadku gracz dostaje dodatkową karę 10 punktów, łącznie z „zakupami” oznacza to -25 =(5+5+5+10) punktów). Następny gracz kontynuuje grę na normalnych zasadach.

KONIEC GRY

Jeżeli którykolwiek z graczy położył swój ostatni **kamień Triomino**, otrzymuje **bonus w postaci 25 punktów**, oraz sumę wartości wszystkich nie ułożonych kamieni, które są w posiadaniu pozostałych graczy. Gracze podsumowują wynik zakończonej rundy.

ZWYCIĘZCA

Gracz, który osiągnie najwyższą ilość punktów jest zwycięzcą.

UWAGI

- Jeżeli nie możesz dołożyć żadnego z posiadanych kamieni Triomino, **a pula banku jest pusta**, twoja kolejka przechodzi na następnego gracza (nie otrzymujesz punktów ujemnych).

- Jeżeli **żaden z graczy nie może dołożyć pasującego Triominos do układu**, runda jest „zablokowana” i zakończona. Gracze podliczają łączną wartość kamieni w swoim posiadaniu, i odejmują od uzyskanego wyniku.

- Każdy z kamieni Triomino jest unikalny (każdy z kamieni w grze ma wyjątkowy rozkład wartości i pojawia się w puli tylko raz), dlatego każdy z nich musi być użyty w sposób przemyślany: czasami warto zdobyć extra bonus, ale nie należy zapominać o następnej kolejce, układajcie takie Triominos do których będziecie mogli dokładać kolejne kamienie.

ZASADY TURNIEJOWE

Triomino często jest rozgrywane dla przyjemności, jako pojedyncza runda, bez liczenia punktów.

Niemniej wielu graczy ceni ją za wyjątkowe emocje które wywołuje współzawodnictwo i liczenie punktów. Z myślą o nich rozgrywa się grę na zasadach turniejowych, z limitem 400 punktów. Zwykle zdobywie takiej wartości zajmuje 2-3 rundy. Gdy któryś z graczy osiągnie 400 punktów, oznacza to że rozgrywana runda jest ostatnią.

Grę wygrywa gracz który osiągnie największą sumę punktów we wszystkich rozegranych rundach.

Ostrzeżenie, Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławiania się, Wyprodukowano w Chinach.

Instrukcja obsługi

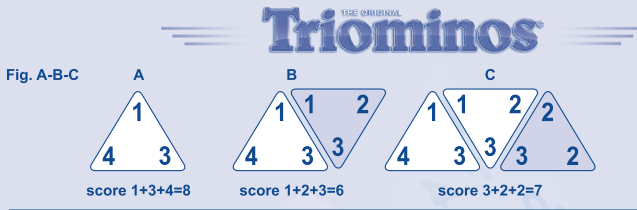


Fig. D-E



Fig. F-G

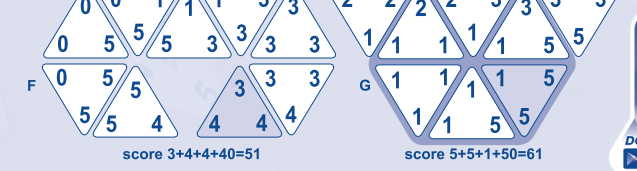


Fig. H

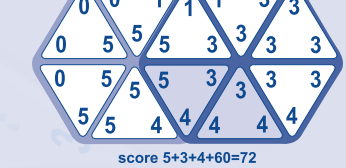
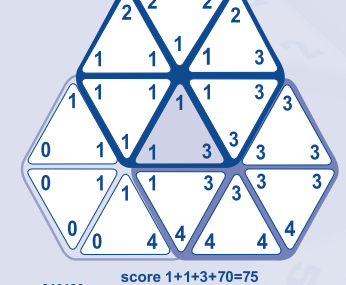


Fig. I



360630



www.goliathgames.com

Under licence from Pressman Toy Corporation

©2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, NL. Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

Made in China



Adresses sur www.quefairemesdechets.fr

202351-PL-PT-030596