

📦 Plongez au coeur de la nostalgie avec ce coffret vintage aux pièces uniques et chevalets bois, qui rend hommage à ce grand jeu familial à l'occasion de ses 45 ans.

Devenez l'un des 20 millions d'adeptes qui ont fait le succès du Triominos®.

À partir de 6 ans. Pour 2 à 4 joueurs. Contenu : 56 Triominos, 4 réglettes et une règle du jeu.

📦 Beleef de nostalgie van deze vintage set met unieke stenen en houten plankjes. Deze set is een erbetoon aan dit fantastische familiespel en viert haar 45-jarig jubileum.

Maak deel uit van de 20 miljoen fans die Triominos® tot een succes hebben gemaakt.

Vanaf 6 jaar. Voor 2-4 spelers. Inhoud : 56 Triominos, spelregels en 4 opzet-plankjes.

📦 Spüren Sie die Nostalgie dieser Retro-Version, mit seinen einzigartigen Steinen und den Holzbänkchen. Diese Ausgabe verneigt sich vor diesem fantastischen Familienspiel, und krönt sein 45-jähriges Jubiläum.

Gesellen Sie sich zu den 20 Millionen Spielern, die Triominos® zu einem Erfolg gemacht haben.

Ab 6 Jahren. 2-4 Spieler. Inhalt : 56 Triominos, 4 Brettchen und Spielanleitung.

📦 Genoplev minderne med dette vintagesæt, der har smukke brikker og træholdere. Sættet hylder det fantastiske familiespil og fejrer dets 45-års jubilæum.

Bliv en af de 20 millioner fans, der gjorde Triominos® til en succes.

Fra 6 år. 2-4 personer. Indeholder : 56 Triominos, 4 brikholdere, spilleregler.

📦 Disfruta de esta versión nostálgica, con fichas únicas y soportes de madera. Esta nueva versión hace honor a un fantástico juego familiar que celebra su 45 aniversario.

Participa de los más de 20 millones de fans que ya disfrutan de Triominos® en todo el mundo.

Edad 6+. De 2 a 4 jugadores. Contenido : 56 Triominos, 4 soportes, Reglas del juego.

📦 Desfruta com esta versão nostálgica, com fichas únicas e suportes realizados em madeira. É uma nova versão que honra um fantástico jogo familiar que celebra o seu 45 aniversário.

Junta-te aos mais de 20 milhões de fans que já desfrutam do Triominos® em todo o mundo.

Idade 6+. Para 2-4 jogadores. Contém : 56 Triominos, 4 divisórias de alojamento, regras do jogo.

📦 Enjoy the nostalgia through this vintage set with its unique tiles and wooden racks. This set pays tribute to this fantastic family game and celebrates its 45th Anniversary.

Become one of the 20 million fans who made Triominos® a success.

Age 6+. For 2-4 players. Contents : 56 Triominos, 4 holding racks and rules of play.

Under license from Pressman, N.Y.N.Y. Instructions for 📦 📦 📦 📦 are available at www.goliathgames.com



THE ORIGINAL
Triominos®
45TH ANNIVERSARY



A



SCORE : $1 + 3 + 4 = 8$

B



SCORE : $1 + 2 + 3 = 6$

C



SCORE : $3 + 2 + 2 = 7$

D



E



F

PONT
BRÜCKE
PONTE
BRIDGE
BRUG
PUENTE
BRO



SCORE : $3 + 4 + 4 + 40 = 51$

40
PTS

G

HEXAGONE
ZESHOEK
SECHSECK
HEXÀGONO
HEXÀGONO
ESAGONO
HEXAGON



SCORE : $1 + 5 + 5 + 50 = 61$

50
PTS

H

DOUBLE HEXAGONE
DUBBELE ZESHOEK
DOPPELTES SECHSECK
DOBLE HEXÀGONO
HEXÀGONO DUPLO
DOPPIO ESAGONO
DOUBLE HEXAGON



SCORE : $3 + 4 + 5 + 60 = 72$

60
PTS

THE ORIGINAL Triominos

45TH ANNIVERSARY

Ⓢ Depuis plus de 45 ans, le Triominos amuse petits et grands !

Ce coffret vintage est aujourd'hui l'occasion de rendre hommage à ce grand jeu familial qui s'est, à ce jour, vendu à plus de 20 millions d'exemplaires.

Allan Cowan, un américain né à Paris dans les années 30 a toujours été fasciné par les chiffres.

À l'âge de 16 ans, il crée un jeu basé sur des pièces triangulaires et utilisant les chiffres de 0 à 9 : le Tri-Ominos.

Il n'aura de cesse de faire évoluer son idée et teste de multiples variantes de règles auprès de ses proches.

Ce n'est qu'après de nombreux essais qu'il aura l'idée de limiter à 5 la valeur maximale des Triominos, rendant ainsi le jeu beaucoup plus fluide et agréable à jouer.

C'est avec cette version que vous jouez aujourd'hui.

Le Triominos en quelques dates :

1967 : 1^{ère} diffusion à grande échelle aux Etats-Unis.

1970 : La France devient la première terre d'accueil du Triominos.

1989 : La toute jeune société Goliath, alors naissante, saisit le potentiel du jeu et acquiert les droits pour l'Europe entière.



REGLE DU JEU

POUR

▲ 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

CONTENU

- 56 Triominos,
- 4 chevalets,
- La règle du jeu.

BUT DU JEU

▲ Obtenir un maximum de points en disposant ses Triominos de façon stratégique.

PREPARATION

▲ Distribuez les chevalets aux joueurs.

Étalez les Triominos, face cachée, sur la table et mélangez-les afin de créer la pioche.

A 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos.

A 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos.

Le reste des Triominos constitue la pioche et la partie commence !

DEBUT DE LA PARTIE

▲ Chaque joueur pioche un Triominos.

Celui qui obtient le total le plus élevé en additionnant les chiffres de sa tuile commence la partie (en cas d'égalité, piochez de nouveau).

Remettez ensuite ces Triominos dans la pioche.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

▲ Le premier joueur choisit l'un des Triominos de son chevalet et le pose au milieu de la table.

Il marque autant de points que le total des chiffres inscrits sur le Triominos joué (fig. A).

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs doivent, pendant leur tour, placer un Triominos à côté d'une tuile déjà jouée. Ces 2 Triominos doivent avoir un côté en commun : les chiffres des deux pointes doivent correspondre (voir fig. B et C).

Les figures D et E ne sont pas autorisées.

On ne peut placer qu'un seul Triominos par tour.

SCORE ET BONUS

▲ Le score est calculé en additionnant les trois chiffres du Triominos qui vient d'être placé.

Si un joueur réalise :

- Un pont (fig. F) (un espace vide de chaque côté du Triominos joué et la pointe opposée de même valeur en contact), il obtient 40 points supplémentaires,

- Un hexagone (fig. G), il obtient 50 points supplémentaires,

- Un double hexagone (fig. H), il obtient 60 points supplémentaires.

PIOCHE

▲ Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) poser de Triominos, il pioche une nouvelle tuile et tente de la placer. On répète cette action une deuxième, puis une troisième et dernière fois si le joueur n'a toujours pas posé de Triominos.

A chaque fois qu'un joueur pioche un Triominos, il perd 5 points sur son score.

Si un joueur a dû piocher 3 Triominos lors du même tour de jeu et qu'il ne peut (ou ne veut) toujours pas jouer, il perd encore 10 points supplémentaires : soit un total de 25 points (5+5+5+10 points de pénalité).

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

PIOCHE VIDE

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

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 chevalets des autres joueurs pour les ajouter à son score.

PARTIE BLOQUEE

▲ Si personne ne peut jouer, la partie s'arrête.

Chaque joueur comptabilise les Triominos restant sur son chevalet et soustrait ce montant à son score.

VAINQUEUR

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

TACTIQUE ET CONSEILS DE JEU

▲ Chaque tuile est unique, cela permet d'élaborer des stratégies de placement.

Pensez à anticiper les coups suivants pour ne pas vous retrouver bloqué !

Il est possible de fixer un score à atteindre en plusieurs parties (400 points par exemple). Le premier joueur à l'atteindre est déclaré vainqueur.

Attention ! Jeu déconseillé pour les enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risques d'étouffement. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.

© 2012 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

www.jeux-goliath.com

THE ORIGINAL Triominos

45th ANNIVERSARY

Al meer dan 45 jaar beleven kinderen en volwassenen veel plezier aan Triominos!

Deze vintage set biedt u nu de gelegenheid eer te bewijzen aan dit fantastische familiespel waar al meer dan 20 miljoen exemplaren van zijn verkocht.

Allen Cowan, een Amerikaan geboren in Parijs in de jaren '30 was altijd al gefascineerd door cijfers. Op 16-jarige leeftijd ontwerpt hij een spel gebaseerd op driehoekige stukjes en waarbij de cijfers 0 tot en met 9 worden gebruikt: de Tri-Ominos.

Vanaf dat moment besteedt hij al zijn tijd aan de ontwikkeling van dit idee en test hij de verschillende regels uit met zijn naaste familieleden.

Pas na talloze pogingen ontstaat bij hem het idee om het aantal cijfers te beperken tot 5 waardoor het spel veranderlijker en plezieriger wordt om te spelen. U speelt nu met de laatste versie.

Triominos in een paar data :

1967 : 1ste grootschalige distributie in de VS.

1970 : Frankrijk wordt het eerste land waar Triominos wordt onthaald.

1989 : Goliath, een jonge, beginnende onderneming, ziet de mogelijkheden van dit spel en verkrijgt de rechten voor geheel Europa.



SPELREGELS

VOOR

▲ 2 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.

INHOUD

- 56 Triominos,
- 4 rekjes,
- spelregels.

DOEL

▲ Zoveel mogelijk punten halen door je stenen passend aan te leggen.

VOORBEREIDING

▲ Alle Triominos worden omgekeerd op de tafel gelegd en goed door elkaar geschud. Dit is de pot. Daarna, vanuit de pot, pakken de spelers hun Triominos als volgt:

- bij 2 spelers elk 9 stenen,
- 3 tot 4 spelers elk 7 stenen.

WIE BEGINT

▲ Ledere speler neemt een steen uit de pot. De speler die de steen trekt met de hoogste waarde, begint. Deze stenen gaan terug in de pot (trekt men een steen met een gelijke waarde, dan dient men dit te herhalen.)

▲ Degene die begint legt een willekeurige steen open op tafel en scoort de waarde van deze steen (zie fig. A). Zijn beurt is dan voorbij. De volgende speler in de richting van de klok is nu aan de beurt.

SPELVERVOLG

▲ Iedere volgende speler probeert tijdens zijn beurt één van zijn Triominos passend aan te leggen (zie fig. B en C).

Aanleggen als figuur D en E is niet toegestaan.

De stenen mogen passend aangelegd worden aan alle kanten van alle stenen die reeds op tafel liggen (slechts 1 steen per beurt !)

DE SCORE

▲ Een Triominos steen passend aangelegd? U scoort de waarde van de aangelegde steen.

EXTRA SCORE

- Voor een brug : 40 punten extra (zie fig. F),
- Voor een zeshoek : 50 punten extra (zie fig. G),
- Voor een dubbele zeshoek: 60 punten extra (zie fig. H).

In dit laatste geval verdient u dus in totaal de waarde van de steen en 60 extra punten voor de dubbele zeshoek.

GEEN TRIOMINOS AANGELEGD?

▲ U kunt of wilt niet aanleggen, dan MOET u een Triomino "kopen". Deze "gekochte" steen mag u vervolgens in dezelfde beurt aanleggen. Dit mag u maximaal 3 keer per beurt doen. Voor elke "gekochte" steen moet u 5 punten van uw score aftrekken. Heeft u 3 keer stenen "gekocht" en nog niet aangelegd, dan moet u passen en is uw beurt dus voorbij (in dit geval moeten nog 10 extra punten van uw score afgetrokken worden in totaal -25 punten). De volgende speler gaat dan verder.

EINDE VAN HET SPEL

▲ Als een speler de laatste steen heeft aangelegd, is dit de "bel" voor de laatste ronde. Deze speler scoort hiervoor het spel een bonus van 25 punten plus het totaal van de Triominos die de andere spelers nog in hun bezit hebben. De verliezers van deze ronde krijgen geen minscore voor de stenen die zij bij het beëindigen van de ronde nog in hun bezit hebben. Deze spelronde is dan ten einde.

LET OP ! Gebeurt dit midden in een ronde, dan moet deze ronde wel uitgespeeld worden, zodat alle spelers een gelijk aantal beurten hebben kunnen spelen!

DE WINNAAR

▲ Degene met de meeste punten is de winnaar. Dat kan in een of meerdere beurten.

NIEUWE SPELRONDE

▲ Alle stenen worden opnieuw omgekeerd op tafel gelegd en goed door elkaar geschud. Een nieuwe ronde kan beginnen.

TIJDSLIMIET

▲ Voor een vlot spelverloop kan men een tijdslimiet afspreken.

TAKTIEK

▲ Elke steen is uniek (d.w.z. komt slechts een keer in het spel voor), gebruik deze daarom verstandig: om een extra score te verdienen, maar denk ook vooruit : leg stenen aan waarbij u ook in uw volgende beurt zelf kunt aanleggen.

SPEL GEBLOKKEERD?

▲ Als alle spelers niet kunnen aanleggen, is het spel geblokkeerd, en beëindigd. Rondewinnaar is dan de speler met de laagste totaalwaarde op de overgebleven stenen in zijn bezit. Deze punten worden echter afgetrokken van zijn score, terwijl het totaal van de medespelers in dit geval bij zijn score wordt opgeteld. Er is geen bonus. De verliezers van deze ronde noteren geen minpunten. De volgende ronde kan beginnen.

POT LEEG

▲ U kunt geen Triomino aanleggen en de pot is leeg? Uw beurt is voorbij en u wacht op de volgende beurt (geen min score).

TIPS

▲ Stel een punten-limiet in van bijv. 400 punten (dat kan over meerdere rondes), of speel een van te voren afgesproken aantal rondes.

Speelt u het spel met kinderen, laat dan de puntentelling achterwege of hanteer een eenvoudige puntentelling :

- 1 punt voor een aangelegde steen,
- 1 punt extra voor een brug,
- 1 punt extra voor een zeshoek,
- 2 punten extra voor 2 zeshoeken,
- 3 punten extra voor 3 zeshoeken en ,
- 5 punten extra voor de speler die het eerst al zijn stenen op tafel heeft gelegd (geen minpunten hanteren).

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China. Helpdesk?... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030.

© 2012 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

www.goliathgames.nl

THE ORIGINAL Triominos

45TH ANNIVERSARY

© Seit mehr als 45 Jahren begeistert Triominos große und kleine Spielefans.

Dieser Vintage-Spielekoffer ist eine Hommage an dieses großartige Familienspiel, das bis heute über 20 Millionen mal verkauft wurde!

Auf Allan Cowan, ein in den 1930er Jahren in Paris geborener Amerikaner, übten Zahlen schon immer eine besondere Faszination aus. Im jungen Alter von 16 Jahren erfand er ein Spiel, das auf dreieckigen Spielsteinen basierte, die mit den Zahlen von 0 bis 9 beschriftet waren: das Tri-Ominos.

Von diesem Augenblick an beschäftigte er sich immerzu mit seiner Spielidee und probierte die unterschiedlichsten Spielvarianten mit seiner Familie aus.

Nach vielen Versuchen hatte er die Idee, den maximalen Zahlenwert auf den Spielsteinen auf 5 zu begrenzen, dadurch wurde der Spielfluss noch schneller und spannender. Dies ist auch die Version, die heute gespielt wird.

Triominos in Daten :

1967: Erste große Distribution in den Vereinigten Staaten von Amerika.

1970: In Frankreich wird Triominos auf den Markt gebracht.

1989: Die junge Firma Goliath erkennt das Potential, das in Triominos steckt und bekommt die Spielrechte für ganz Europa.



SPIELANLEITUNG

FÜR

▲ 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

INHALT

- 56 Triominos,
- 4 Stellbänkchen,
- Spielregel.

DAS ZIEL IST

▲ Möglichst viele Punkte zu erzielen, indem man die passenden Steine anlegt.

VORBEREITUNG

▲ Alle Triominos werden mit der Oberseite nach unten auf den Tisch gelegt und durcheinandergeschüttelt. Das ist der Topf. Anschließend entnehmen die Spieler ihre Triominos wie folgt:

- bei **2 Spielern** jeder **9 Steine**,
- bei **3 bis 4 Spielern** jeder **7 Steine**.

WER BEGINNT?

▲ Jeder Spieler entnimmt dem Topf einen Stein. Der Spieler, der den Stein mit den höchsten Augen zieht, beginnt. Diese Steine gehen zurück in den Topf (zieht man jetzt einen Stein mit wieder derselben Augenzahl, dann muß man dies wiederholen. Derjenige, der anfängt, legt einen willkürlichen Stein offen auf den Tisch und für ihn zählt die Augenzahl dieses Steins (siehe Abb. A). Sein Spiel ist dann vorbei. Jetzt ist der nächste Spieler in Richtung des Uhrzeigers an der Reihe.

FORTSETZUNG DES SPIELS

▲ Jeder nächste Spieler versucht, während er an der Reihe ist, einen seiner Triominos passend anzulegen (siehe Abb. B und C).

Ein Anlegen wie Abb. D und E ist nicht erlaubt.

Die Steine dürfen an allen Seiten aller bereits auf dem Tisch liegenden Steine angelegt werden (jeweils 1 Stein wenn man an der Reihe ist!).

DAS ERGEBNIS?

▲ Einen Triominos passend angelegt? Sie erhalten die Punktzahl des angelegten Steins.

ZUSATZPUNKTE

- Für eine **Brücke** : **40 Zusatzpunkte** (siehe Abb. F),
- Für ein **Sechseck** : **50 Zusatzpunkte** (siehe Abb. G),

- Für ein **doppeltes Sechseck**: **60 Zusatzpunkte** (siehe Abb. H).

Im letzteren Falle verdienen Sie also insgesamt die Punkte eines Steins und 60 Zusatzpunkte für ein doppeltes Sechseck.

KEINEN TRIOMINOS ANGELEGT?

▲ Können oder wollen Sie nicht anlegen, dann **MÜSSEN** Sie einen Triominos "kaufen". Diesen "gekauften" Stein dürfen Sie anschließend, wenn Sie an der Reihe sind, anlegen. Dies dürfen Sie maximal dreimal tun, während Sie dran sind. Für jeden "gekauften" Stein müssen Sie 5 Punkte von Ihrer Punktzahl abziehen.

Haben Sie 3 Steine "gekauft" und noch nicht angelegt, dann müssen Sie passen und ist Ihr Spiel vorbei (in diesem Falle müssen noch 10 Zusatzpunkte von Ihrer Punktzahl abgezogen werden, insgesamt minus 25 Punkte).

Der nächste Spieler macht dann weiter.

ENDE DES SPIELS

▲ Hat ein Spieler den letzten Stein seines Aufstellbrettchens angelegt, dann ist dies die "Glocke" zur letzten Runde. Dieser Spieler erhält dafür einen Bonus von 25 Punkten plus der Gesamtzahl der Triominos, die die anderen Spieler noch in Besitz haben.

Die Verlierer dieser Runde erhalten keine Minuspunkte für die Steine, die sie bei Beendigung der Runde noch in Besitz haben. Diese Spielrunde ist dann zu Ende.

ACHTUNG! Geschieht dies mitten in einer Runde, dann muß diese Runde wohl zu Ende gespielt werden, so daß alle Spieler dieselbe Anzahl Spiele gespielt haben!

DER GEWINNER

▲ Derjenige mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Das kann in einem oder mehreren Spielen der Fall sein.

NEUE SPIELRUNDE

▲ Alle Steine werden erneut mit umgedrehter Oberseite auf den Tisch gelegt und gut durcheinandergeschüttelt. Eine neue Runde kann beginnen.

ZEITBEGRENZUNG

Für einen schnellen Spielverlauf kann man eine Zeitbegrenzung vereinbaren.

TAKTIK

▲ Jeder Stein ist einmalig (d.h. kommt nur einmal im Spiel vor), benutzen Sie ihn daher mit Verstand, um Zusatzpunkte zu verdienen, aber denken Sie auch voraus: legen Sie Steine an, an die Sie auch beim nächstenmal, wenn Sie an der Reihe sind, anlegen können.

SPIEL BLOCKIERT?

▲ Wenn keiner der Spieler anlegen kann, ist das Spiel blockiert und zu Ende. Der Rundengewinner ist dann der Spieler mit dem niedrigsten Gesamtwert der übriggebliebenen Steine, die er besitzt.

Diese Punkte werden jedoch von seiner Punktzahl abgezogen, während die Gesamtpunkte der Mitspieler in diesem Falle zu seiner Punktzahl hinzugezählt werden. Es gibt keinen Bonus. Die Verlierer dieser Runde erhalten keine Minuspunkte. Die nächste Runde kann beginnen.

TOPF LEER

▲ Wenn Sie keinen Triomino anlegen können und der Topf leer ist? Ihr Spiel ist vorbei und Sie warten auf Ihr nächstes Spiel (keine Minuspunktzahl).

TIPS

▲ Setzen Sie eine Punktgrenze z.B. 400 auf Punkte fest (das ist über mehrere Runden möglich) oder spielen Sie eine Anzahl Runden, die im voraus vereinbart worden sind. Wenn Sie das Spiel mit Kindern spielen, verzichten Sie dann auf das Zählen der Punkte oder gebrauchen Sie eine einfache Punktezahlung:

- 1 Punkt für einen angelegten Stein,
- 1 Zusatzpunkt für eine Brücke,
- 1 Zusatzpunkt für ein Sechseck,
- 2 Zusatzpunkte für 2 Sechsecke,
- 3 Zusatzpunkte für 3 Sechsecke und
- 5 Zusatzpunkte für den Spieler, der zuerst alle seine Steine auf den Tisch gelegt hat (keine Minuspunkte).

Achtung. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erststückergefährlich. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farben und Inhaltsänderungen vorbehalten.

© 2012 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Für Fragen und Service: +49(0) 6103/45918-0

www.goliathtoys.de

THE ORIGINAL Triominos

45TH ANNIVERSARY

Desde hace más de 45 años, Triominos lleva entreteniendo a familias y niños.

Por eso ahora, este clásico juego tiene la ocasión de celebrar que lleva más de 20.000.000 unidades vendidas.

Allan Cowan un americano nacido en París en los años 30 siempre estuvo fascinado por las cifras.

A los 16 años creó un juego basado en piezas triangulares y con números del 0 al 9: El Tri-Ominos.

Desde ese momento, empezó a dedicar su tiempo a intentar que esa idea evolucionara, probando distintas reglas de juego para que encajasen en una mecánica divertida.

Después de varios intentos, consiguió dar con la idea, limitar el número de figuras a 5 de forma que el juego fuese más fluido y por tanto más divertido.. Nosotros ahora jugamos con esta última versión.

Triominos en datos :

1967 : Comienzo de la distribución en USA.

1970 : Francia inicia el lanzamiento.

1989 : Goliath, una joven compañía juguetera, intuye el potencial de este juego y adquiere los derechos de distribución para toda Europa.



REGLAS

JUGADORES

De 2 a 4 jugadores a partir de 6 años.

CONTENIDO

- 56 Trióminos,
- 4 soportes fichas,
- Reglas de juego.

OBJETIVO

▲ Conseguir tantos puntos como sea posible uniendo Trióminos con los mismos números.

PREPARACIÓN

▲ Se colocan todos los Trióminos hacia abajo sobre la mesa y se mezclan bien. Éste es el montón. Tras esto, los jugadores toman sus Trióminos del montón de la forma siguiente:

- para dos jugadores: 9 Trióminos cada uno,
- de 3 a 4 jugadores: 7 Trióminos cada uno.

¿QUIÉN COMIENZA?

▲ Cada jugador obtiene una ficha del montón. Comienza el jugador con la ficha de mayor valor. Estos Trióminos se devuelven al montón (si los Trióminos obtenidos son de igual valor, se repite el proceso.) El jugador que comienza coloca cualquier Triómino en la mesa y se apunta el valor de dicho Triómino. (Véase la figura A) Su turno termina ahí. El turno siguiente es del siguiente jugador en sentido a las agujas del reloj.

CONTINUACIÓN

▲ En su turno, los siguientes jugadores intentarán colocar uno de sus Trióminos uniéndolos a una ficha de igual valor (véanse las figuras B y C del juego).

No se permite colocar las fichas como en las figuras D y E.

Los Trióminos se pueden unir en todos los lados de los Trióminos ya colocados sobre la mesa (¡Solamente un Triómino por turno!).

PUNTUACIÓN

▲ ¿Ha conseguido colocar un Triómino? Se apunta el valor del Triómino colocado.

PUNTUACIÓN ADICIONAL

- para un puente: 40 puntos adicionales (véase la figura F),

- para un hexágono: 50 puntos adicionales (véase la figura G),
- para un doble hexágono: 60 puntos (véase la figura H).

En este último caso se apuntaría el total del valor del Triómino y 60 puntos adicionales por el doble hexágono.

¿NO HA CONSEGUIDO COLOCAR NINGÚN TRIÓMINO?

▲ En caso de que no pueda o no quiera colocar un Triómino, DEBERÁ "comprar" uno. Esta ficha "comprada" se puede jugar en el mismo turno. Esto puede realizarse un máximo de tres veces por turno. Por cada Triómino "comprado" deberá restar 5 puntos de su puntuación. Si ha "comprado" 3 fichas y aún no ha podido colocar ninguna, deberá pasar y terminar, de esta manera, su turno (en este caso deberá restar 15 puntos de su puntuación + 10 puntos de penalización por no colocar ficha, en total 25 puntos).

El siguiente jugador continuará con la partida.

FIN DEL JUEGO

▲ Si un jugador coloca el último Triómino de su soporte, supone el "aviso" de la última ronda. Este jugador obtendrá 25 puntos adicionales por esto, más el total de los Trióminos que los demás jugadores aún tengan en su poder. Los perdedores de esta ronda no obtienen ninguna puntuación negativa por los Trióminos que aún tengan en su poder cuando la ronda termine. Así termina la partida.

ATENCIÓN! Si esto ocurre en mitad de una ronda, ésta debe completarse para que todos los jugadores tengan la posibilidad de jugar el mismo número de turnos.

EL GANADOR

▲ El jugador con mayor puntuación gana la partida. Esto puede ocurrir en uno o más turnos.

NUEVA PARTIDA

▲ Los jugadores colocarán todos los Trióminos boca abajo sobre la mesa y se mezclarán bien. Comienza la partida con una nueva ronda.

LÍMITE DE TIEMPO

▲ Para mantener el ritmo de la partida los jugadores tienen que usar el reloj de arena para fijar un tiempo límite por turno.

ESTRATEGIA

▲ Cada Triómino es único (lo que significa que aparecerá solamente una vez por partida) por lo que debe utilizarse sabiamente para ganar puntos adicionales, pero también deben anticiparse a las jugadas. Coloque Trióminos que le faciliten a usted la siguiente jugada.

¿JUEGO BLOQUEADO?

▲ Si ninguno de los jugadores puede colocar ningún Triómino, la partida queda bloqueada y se termina. El ganador de la partida será entonces el jugador con la menor puntuación de Trióminos aún en su poder. Estos puntos sin embargo se restarán de su puntuación, mientras que, en este caso, el total de los puntos de los demás jugadores se añadirán a su puntuación. No hay puntuación adicional por terminar primero. Los perdedores de esta partida no obtienen ninguna puntuación negativa. Puede comenzar la siguiente partida.

MONTÓN VACÍO

▲ ¿No puede colocar ningún Triómino y el montón se ha agotado? Su turno termina y debe esperar al turno siguiente (sin puntuación negativa).

CONSEJOS

▲ Defina un límite para el número de puntos de, por ejemplo, 400 puntos (esto puede cubrir varias partidas) o juegue un número de partidas fijado por adelantado. Si juega con niños, no utilice la puntuación o utilice un sistema de puntuación simplificado

- 1 punto por ficha colocada,
- 1 punto adicional por puente,
- 1 punto adicional por hexágono,
- 2 puntos adicionales por dos hexágonos,
- 3 puntos adicionales por 3 hexágonos y
- 5 puntos adicionales para el primer jugador que coloca todos sus Trióminos en la mesa (sin puntuación negativa).

Advertencia. No es conveniente para menores de 3 años por contener piezas pequeñas susceptibles de ser tragadas. Peligro de asfixia. Los colores y el contenido pueden variar de los ofrecidos en la ilustración. Conservar esta información para referencias futuras.

© 2012 Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. ac@goliathgames.es.

www.goliathgames.es

THE ORIGINAL Triominos

45TH ANNIVERSARY

Desde há 45 anos que Triominos diverte a pequenos e adultos!

Este jogo de comemoração é a oportunidade de homenagear este interessante jogo familiar do qual se venderam, até hoje, 20.000.000 de exemplares.

Allan Cowan, um americano nascido em Paris nos anos 30, sempre sentiu uma grande fascinação pelos números.

Aos 16 anos, já tinha criado um jogo baseado em peças triangulares utilizando os números do 0 ao 9: o Triominos.

Desde então, dedicou o seu tempo à evolução das suas ideias e à experimentação de diferentes tipos de regras em função da relação entre os mesmos.

Depois de várias experiências, chegou à conclusão que era melhor limitar a 5 o valor máximo do Triominos para assim dar-lhe maior fluidez e tornar o jogo mais agradável. Esta é a versão com a qual se joga hoje em dia.

Triominos em datas :

1967: 1ª difusão, a grande escala, nos Estados Unidos.

1970: França torna-se no primeiro país a acolher o Triominos.

1989: Goliath, uma empresa "recém-nascida", avalia o potencial do jogo e adquire os direitos do mesmo para toda a Europa.



REGRAS

JOGADORES

De 2 a 4 jogadores a partir de 6 anos.

CONTÉM

- 56 Triominos,
- 4 suportes para fichas,
- Regras do Jogo.

OBJECTIVO

▲ Conseguir tantos pontos como seja possível ao unir Triominos com os mesmos números.

PREPARAÇÃO

▲ Colocam-se todos os Triominos para baixo sobre a mesa e misturam-se bem.

Este é o monte comum. Depois disto, os jogadores apanham os seus Triominos do monte comum da forma seguinte:

- para 2 jogadores : 9 Triominos cada um,
- de 3 a 4 jogadores : 7 Triominos cada um.

QUEM COMEÇA?

▲ Cada jogador obtém uma ficha do monte comum. Começa o jogador com a ficha de maior valor. Estes Triominos são devolvidos ao monte comum (se os Triominos obtidos são de igual valor, repete-se o processo.) O jogador que começa coloca qualquer Triomino na mesa e anota o valor desse Triomino, (ver a figura A), acabando o seu turno aí. Joga o seguinte jogador no sentido dos ponteiros do relógio.

CONTINUAÇÃO

▲ No seu turno, cada jogador tentará colocar um dos seus Triominos unindo-o a uma ficha de igual valor (ver as figuras B e C do jogo).

Não está permitido colocar as fichas como nas figuras D e E.

Os Triominos podem ser unidos a todos os lados dos Triominos já colocados sobre a mesa (Somente um Triomino por turno!).

PONTUAÇÃO

▲ Conseguiste colocar um Triomino? Anota o valor do Triomino colocado.

PONTUAÇÃO ADICIONAL

- Para uma ponte: 40 pontos adicionais (ver a figura F),

- Para um hexágono: 50 pontos adicionais (ver a figura G),
- Para um hexágono duplo: 60 pontos (ver a figura H).

Neste caso, anota-se o total do valor do Triomino e 60 pontos adicionais por ser um hexágono duplo.

NÃO PUDESTE COLOCAR NENHUM TRIOMINO?

▲ No caso de que um jogador não possa ou não queira colocar um Triomino, DEVERÁ "comprar" um. Esta ficha "comprada" pode ser jogada no mesmo turno. Isto só se pode realizar um máximo de 3 vezes por turno. Por cada Triomino "comprado" deverão restar-se 5 pontos à pontuação. Quem tenha "comprado" 3 fichas e ainda não tenha podido colocar nenhuma, deverá deixar passar o seu turno e terminar, desta maneira. (neste caso deverá restar 15 pontos da sua pontuação).

O seguinte jogador continuará o jogo.

FIM DO JOGO

▲ Se um jogador coloca o último Triomino do seu suporte, isto é um "aviso" de que se está na última ronda. Este jogador obterá 25 pontos adicionais por esta situação, mais o total dos Triominos que os restantes jogadores ainda tenham no seu poder. Os perdedores deste turno não obtêm nenhuma pontuação negativa pelos Triominos que ainda tenham no seu poder quando termine esse turno. Mas, termina o jogo.

ATENÇÃO! Se isto acontece à metade de uma ronda, esta deve ser completada para que todos os jogadores tenham a possibilidade de jogar o mesmo número de turnos.

O VENCEDOR

▲ Ganha o jogador com maior pontuação. esta situação pode acontecer num ou em mais turnos.

NOVO JOGO

▲ Os jogadores colocarão todos os Triominos para baixo sobre a mesa e misturam-nos bem. Começa o jogo com uma nova ronda.

LIMITE DE TEMPO

▲ Para manter o ritmo do jogo, os jogadores podem usar o relógio de areia para fixar um período limite por cada turno.

ESTRATÉGIA

▲ Cada Triomino é único (o que significa que aparecerá somente uma vez por partida), razão pela qual deve ser utilizado sabiamente não só para poder ganhar pontos adicionais, mas também para antecipar-se às jogadas. Pensa e coloca os Triominos de maneira a facilitar-te a vida no seguinte turno.

JOGO BLOQUEADO?

▲ Se nenhum dos jogadores pode colocar nenhum Triomino, o jogo fica bloqueado e termina-se. O vencedor desse jogo será então o jogador com a menor pontuação de Triominos ainda no seu poder. Estes pontos, contudo, serão subtraídos da sua pontuação, enquanto que, neste caso, o total dos pontos dos outros jogadores será somado à sua pontuação. Não há pontuação adicional por terminar em primeiro lugar. Os perdedores deste turno não obtêm nenhuma pontuação negativa. A seguinte partida pode começar.

MONTE COMUM VAZIO

▲ Não podes colocar nenhum Triomino e o monte comum está esgotado? Termina o teu turno e deves esperar o turno seguinte (sem pontuação negativa).

CONSELHOS

▲ Aconselhamos definir um limite para o número de pontos de, por exemplo, 400 pontos (este montante pode cobrir varias partidas) ou jogue-se um número de partidas fixado antes de começar o jogo. Se jogam adultos com crianças, sugerimos utilizar uma pontuação simplificada:

- 1 ponto por ficha colocada,
- 1 ponto adicional por ponte,
- 1 ponto adicional por hexágono,
- 2 pontos adicionais por 2 hexágonos,
- 3 pontos adicionais por 3 hexágonos e
- 5 pontos adicionais para o primeiro jogador que coloque todos os seus Triominos na mesa (sem pontuação negativa).

Atenção. Não é conveniente para crianças menores de 36 meses por conter peças pequenas que podem ser engolidas e causar asfixia. Perigo de asfixia. Guarde esta informação para referências futuras. As cores e desenhos estão sujeitos a possíveis alterações.

© 2012 Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. ac@goliathgames.es.

www.goliathgames.es

THE ORIGINAL Triominos[®] 45TH ANNIVERSARY

© I mere end 45 år har Triominos underholdt både børn og voksne.

Med dette vintagesæt hylder vi det fantastiske familiespil, der er blevet solgt i mere end 20 millioner eksemplarer.

Amerikanske Allan Cowan, født i Paris i 1930'erne, har altid været fascineret af figurer, og da han var 16 år, skabte han et spil baseret på trekantede brikker med tal fra 0 til 9. Tri-Ominos

Fra da af brugte han al sin tid på at udvikle denne ide og afprøve forskellige regler på sine nærmeste venner og familie.

Efter adskillige forsøg prøvede han at begrænse tallene, så de kun gik fra 0 til 5, for at gøre spillet mere flydende og sjovt at spille. Det er den version, vi spiller i dag.

Triominos og vigtige datoer:

1967: Første større distribution i USA.

1970: Frankrig bliver det første land, hvor spillet introduceres, uden for USA.

1989: Goliath, en nystartet virksomhed, ser spillets potentiale og får rettighederne for Europa.



1. Triominos brikkerne har tal fra 0 til 5 i flere kombinationer. En af spillerne noterer point for alle deltagere, plus-points såvel som minus-points. Der spilles flere runder. Vinder af Triominos spillet er den, der har opnået flest points.

2. Alle brikkerne lægges med bagsiden opad. Brikkerne blandes og fordeles således:

2 spillere:

9 Triominos brikker pr. deltager.

3-4 spillere:

7 Triominos brikker pr. deltager.

5-6 spillere:

6 Triominos brikker pr. deltager.

Hver deltager stiller sine brikker sådan op, at de ikke kan ses af modspillerne. De overskydende brikker bliver liggende med bagsiden opad i "bunken".

3. Begynder af spillet er den, der har TRIO-BRIKKEN med størst værdi (TRIO-BRIK= når der er 3 gange samme tal på en brik). Højeste TRIO-BRIK er 3x5, så 3x4, 3x3, 3x2, 3x1 og 3x0. Summen af tallene på en brik = antal points. Begynderen får en bonus på 10 points, når der begynder med en TRIO-BRIK. Hvis første brik er 0-TRIOen (3x0) er der en tillægsbonus på yderligere 30 points, dvs. i alt 40 points i bonus.

Eksempel: 3+3+3+10 = 19 points.



Er der ingen af spillerne, der har en af disse TRIOS, så begynder den, der har det højeste antal på en brik. Med denne brik åbnes spillet uden ekstra bonus.

F.eks.: 3+4+5 = 12 points.



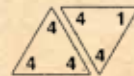
Har en spiller både den højeste TRIO-BRIK og også 0-TRIOen, må han selv bestemme, hvordan han begynder. Han får dog kun den ekstra bonus på 40 points, hvis han beslutter sig for at begynde med 0-TRIOen - han skal jo vise sine medspillere den højeste TRIO-brik.

Eksempel:

4. Begynderen har TRIOen 3x4 og lægger denne brik midt på bordet. Han får 4+4+4+10 = 22 points. De andre spillere følger nu efter i rækkefølgen med uret. Næste spiller forsøger at lægge en brik fra sit forråd, sådan at der ligger ens tal over for hinanden.

F.eks.: 4+4+1 = 9 points

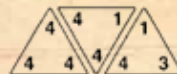
Han får 9 points



Nu er det næste spillers tur.

F.eks.: 1+4+3 = 8 points

Han får 8 points, osv.



5. Der må kun lægges 1 brik ned. Hvis man ikke kan eller vil lægge en brik af dem, man har, trækkes en ny brik op fra "bunken", som kan lægges straks, hvis det er muligt. Spilleren har mulighed for at trække 3 gange. For hver brik, der trækkes, får man 5 minus-points. Hvis der ikke lægges ned efter 3 gange, får man 10 ekstra minus-points og må "passe". Den, der tager den sidste brik fra bunken, får 10 minus-points og må "passe".

HUSK: En brik må lægges til på alle sider af de allerede nedlagte brikker. Brikkerne skal ikke nødvendigvis ligge i en lige linie (i modsætning til almindelig domino).

Tidsbegrænsning

Det kan sommetider anbefales at aftale en tidsbegrænsning.

6. Runde-vinderen er den, der har lagt alle brikker fra sit forråd.

Han får en bonus på 25 points, plus det samlede resultat af alle medspillernes brikker. Taberne får ikke minus-points for de tiloversblevne brikker.

7. Hvis der ikke er nogen, der kan lægge ned, er spillet stoppet. Spilleren med det laveste total i sit forråd er så runde-vinder og får totalen af alle medspillernes brikker (undtaget hans eget forråd). Denne spiller får ingen bonus. Når en runde er spillet færdig, startes på ny (se pkt. 2).

8. Sidste runde og vinder af spillet. Spillet slutter, når en spiller har nået 400 points. Hvis det sker midt i en runde, skal denne runde spilles færdig. Vinder af spillet er den, der har opnået flest points i flest runder. Bemærk: Da der er både plus- og minus-points, kan totalen af points komme under 400 til sidst.

Ekstra bonus regler:

Ved en bro er der bonus på 40 points.



F.eks.: 4-4-1 er bro-brikken. 4+4+1+40 = 49 points. Ved at lægge en brik på to sider er der bonus på 40 points.

F.eks.: Brikken 1-1-5 er bonus brikken.

5+1+1+40 = 47 points,



Ved at lukke en sekskant er der en bonus på 50 points.



F.eks.: Brikken 0-5-5 er bonus-brikken. 0+5+5+50 = 60 points.

Ved lukning af 2 sekskanter med en brik er der bonus på 60 points. Ved lukning af 3 sekskanter med en brik er der bonus på 70 points.

Idé: Hvis I finder ovennævnte regler for komplicerede, eller hvis der spilles med børn, så undlad at benytte de vanskelige pointregler fremfor at ødelægge den optimale spilleforståelse og koncentrer jer om nedlægningen af brikker og brug så følgende points-fordeling i stedet for:
1 point for en sekskant. 2 points for 2 sekskanter. 3 points for 3 sekskanter og 5 sekskanter og 5 points til den, der bliver runde-vinder.

Triominos-Tangram

Prøv at lave følgende figurer med Triominos brikkerne.

THE ORIGINAL
Triominos
45TH ANNIVERSARY

® For more than 45 years, Triominos has brought pleasure to children and adults!

This vintage set pays homage to this great family game of which more than 20 million pieces have been sold.

Allan Cowan, an American born in Paris in the thirties always had been fascinated by figures. At the age of 16, he created a game based on triangular pieces and using figures from 0 to 9: Tri-Ominos.

From that moment on he would spend all of his time trying to make his idea evolve and he tested different kinds of rules with his close relatives.

After several trials, he got the idea to limit the number of figures to 5 in order to make the game more easy and pleasant to play. You are playing with this last version.

Triominos in time:

1967 : 1st large distribution in the US.

1970 : France became the first country to welcome Triominos.

1989 : Goliath, a young company, understood the potential of this game and got the rights for entire Europe.



INSTRUCTION

FOR

2 to 4 players from age 6 upwards.

CONTENTS

- 56 Triominos,
- 4 racks,
- rules.

OBJECT

▲ Get as many points as possible by joining matching Triominos.

PREPARATION

▲ All Triominos are put face down on the table and thoroughly shuffled. This is the pile. After that the players take their Triominos from the pile as follows :

- for 2 players : 9 Triominos each,
- for 3 to 4 players : 7 Triominos each.

WHO BEGINS

▲ Each player takes a tile from the pile. The player with the Triomino of the highest value begins. These Triominos go back into the pile (if Triominos of equal value are drawn the process must be repeated.) The player who begins puts any Triomino on the table and scores the value of that Triomino. (see fig. A) His turn is then over. It is now the turn of the next player in a clockwise direction.

CONTINUATION

▲ Each subsequent player tries to put down one of his Triominos by joining on a matching tile when it is his turn (see fig. B of the game and C).

Joining on as in figure D and E is not allowed.

The Triominos may be joined on to on all the sides of all the Triominos that are already on the table (only one Triomino per turn!).

SCORING

▲ Have you joined a matching Triomino? You score the value of the Triomino put down.

EXTRA SCORE

- For a bridge : 40 points extra (see fig. F),

- For a hexagon : 50 points extra (see fig. G),
- For a double hexagon : 60 points (see fig. H).

In this last case you would earn a total of the value of the Triomino and 60 extra points for the double hexagon.

YOU HAVE NOT PUT DOWN A TRIOMINO?

▲ Either you cannot or do not want to put down a matching Triomino, in such a case you MUST 'buy' a Triomino. You may put down then play this 'bought' tile in the same turn. You may do this a maximum of three times per turn. For every 'bought' a Triomino? Triomino you must subtract 5 points from your score. If you have 'bought' 3 tiles and have still not been able to put down a matching Triomino, you will have to pass and your turn is therefore over (in this case an extra 10 points have to be subtracted from your score - 25 points in total).

The next player then continues.

END OF PLAY

▲ If a player has put down the last Triomino, this is the "bell" for the last round. This player scores a bonus of 25 points for this, plus the total of the Triominos that the other players still have in their possession.

The losers of this round do not get a minus score for the Triominos they still have in their possession when the round ends. This round of the game is then over.

ATTENTION! If this happens in the middle of a round, then this round has to be played out, so that all the players have been able to play an equal number of turns!

THE WINNER

▲ The player with the highest number of points is the winner. This is possible in one or more turns.

NEW ROUND

▲ All Triominos are again put face downward on the table and thoroughly moved about by the players. A new round can of the game begin.

TIME LIMIT

▲ In order to keep up the pace the players may set a time limit.

STRATEGY

▲ Every Triomino is unique (that is to say it occurs only once in the game) it must therefore be used wisely: to gain an extra score, but think ahead too: put down Triominos that you yourself can match during your next turn.

GAME BLOCKED?

▲ If none of the players can match, the game is blocked and ended. The winner of the round is then the player with the lowest total value on the Triominos still in his possession.

These points are however subtracted from his score, whereas the total of the other players is added to his score in this case. There is no bonus. The losers of this round do not get minus points.

The next round of the game can begin.

PILE EMPTY

▲ You cannot put down a Triomino and the pile is all gone? Your turn is over and you wait for the next turn (no minus score).

HINTS

▲ Set a limit for the number of points of for instance 400 points (this may cover several rounds), or play a set number of rounds fixed in advance. If you are playing with children, leave out the scoring or use a simplified scoring system:

- 1 point per tile put down,
- 1 point extra for a bridge,
- 1 point extra for a hexagon,
- 2 points extra for two hexagons,
- 3 points extra for 3 hexagons and
- 5 points extra for the first player to put all his Triominos on the table (no minus points).

Warning. Not suitable for children under 3 years old, due to small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated.