

Un giocatore che forma un esagono guadagna 50 punti bonus. Un giocatore che riesce a formare 2 esagoni guadagna 60 punti bonus. Formare 3 esagoni in una sola volta dà diritto a un giocatore a 70 punti bonus (come mostrato nella figura 3).

ES El objetivo del juego es obtener 200 puntos en varios juegos, aunque también podriás usar diferentes totales de puntos, dependiendo de cuánto tiempo quieras jugar.

Antes de comenzar a jugar, haz una lista con los nombres de todos los jugadores para que puedas anotar los puntos obtenidos en cada partida. Baraja la baraja de cartas de triominó y repártelas de la siguiente manera: si hay 2 jugadores, reparte 9 cartas a cada uno, y si hay 3 o 4 jugadores, reparte 7 cartas a cada uno. Coloca las cartas restantes boca abajo en un montón.

El jugador con la carta de triomino más alta comienza. La carta más alta es la carta 5-5-5, seguida por el triple 4, triple 3... El jugador que comienza anota la suma de los tres números en la carta, más un bono de 10 puntos por comenzar el juego. Si la carta más alta es el triple 0, el jugador obtiene 40 puntos. Si un jugador tiene tanto el triple más alto como la carta triple 0, puede elegir con qué carta comenzar el juego. Si, por otro lado, nadie tiene un triple, el juego comienza con el jugador que tiene la carta más alta, pero no recibirá puntos de bonificación. La dirección de juego es en sentido horario. En su turno, cada jugador debe colocar una ficha al lado de cualquiera de las fichas que ya han sido colocadas, haciendo coincidir un número en su ficha con un número en una de las fichas que ya han sido colocadas, en cualquier dirección (como se muestra en la figura 1).

Si un jugador no tiene una carta para colocar, debe sacar una carta del mazo. La carta sacada se puede jugar o guardar para más tarde, pero un jugador no puede sacar más de 3 cartas por turno. Si todos los jugadores pasan, el juego quedará bloqueado. Los jugadores deben entonces calcular la puntuación de las cartas que tienen en la mano (sumando los números). El jugador con la menor cantidad de puntos gana el juego. Se debe añadir la suma de todas las cartas de los otros jugadores a la puntuación del ganador.

El primer jugador en colocar todas sus cartas gana el juego. El ganador obtiene 25 puntos de bonificación, además de los puntos totales de las cartas restantes de los otros jugadores.

PUNTOS EXTRA

Si un jugador cierra un "puente" al colocar una carta, obtiene 40 puntos de bonificación. (como se muestra en la figura 2).

Un jugador que forma un hexágono gana 50 puntos de bonificación. Un jugador que logra formar 2 hexágonos gana 60 puntos de bonificación. Formar 3 hexágonos de una vez le da derecho a un jugador a 70 puntos de bonificación (como se muestra en la figura 3).

PT O objetivo do jogo é marcar 200 pontos ao longo de várias partidas, embora você também possa usar diferentes totais de pontos, dependendo de quanto tempo você quer jogar. Antes de começar a jogar, faça uma lista com os nomes de todos os jogadores para que você possa anotar os pontos marcados em cada partida. Embaralhe o baralho de cartas de triomino e distribua da seguinte forma: se forem 2 jogadores, distribua 9 cartas para cada um, e se forem 3 ou 4 jogadores, distribua 7 cartas para cada um. Coloque as cartas restantes viradas para baixo em um monte.

O jogador com o cartão de triomino mais alto começa. O cartão mais alto é o cartão 5-5-5, seguido pelo triplo 4, triplo 3... O jogador que começa marca a soma dos três números no cartão, mais um bônus de 10 pontos por começar o jogo. Se o cartão mais alto for triplo 0, o jogador ganha 40 pontos. Se um jogador tiver tanto o triplo mais alto quanto o cartão triplo 0, ele ou ela pode escolher com qual cartão começar o jogo. Se, por outro lado, ninguém tiver um triplo, o jogo é iniciado pelo jogador com o cartão mais alto, mas ele ou ela não receberá nenhum ponto de bônus. A direção do jogo é no sentido horário. Em sua vez, cada jogador deve colocar uma peça ao lado de qualquer uma das peças que já foram colocadas, combinando um número em sua peça com um número em uma das peças que já foram colocadas, em qualquer direção (conforme mostrado na figura 1).

Se um jogador não tiver uma carta para jogar, ele ou ela deve tirar uma carta do monte. A carta tirada pode ser jogada ou guardada para mais tarde, mas um jogador não pode tirar mais do que 3 cartas por turno. Se todos os jogadores passarem, o jogo ficará em impasse. Os jogadores devem então calcular a pontuação das cartas que estão segurando (somando os números). O jogador com o menor número de pontos vence o jogo. Adicione o total das cartas de todos os outros jogadores à pontuação do vencedor.

O primeiro jogador a colocar todas as suas cartas na mesa vence o jogo. O vencedor recebe 25 pontos de bônus, além dos pontos totais das cartas restantes dos outros jogadores.

PONTOS BÔNUS

Se um jogador fecha uma "ponte" ao baixar uma carta, ele ou ela ganha 40 pontos de bônus. (conforme mostrado na figura 2.)

Um jogador que forma um hexágono ganha 50 pontos de bônus. Um jogador que consegue formar 2 hexágonos ganha 60 pontos de bônus. Formar 3 hexágonos de uma vez dá direito a um jogador a 70 pontos de bônus (conforme mostrado na figura 3).

PL Celem gry jest zdobycie 200 punktów w trakcie kilku rozgrywek, choć można również używać innych sum punktowych, w zależności od tego, jak długo chcesz grać. Zanim zaczniesz grać, sporządź listę imion wszystkich graczy, abyś mógł zapisywać punkty zdobyte w każdej grze. Potasuj talię kart triomino i rozdaj je w następujący sposób: jeśli grają dwie osoby, rozdaj 9 kart każdemu graczowi, a jeśli grają 3 lub 4 osoby, rozdaj 7 kart każdemu graczowi. Pozostałe karty połóż zakryte na stole.

Gracz z najwyższą kartą triomino rozpoczyna grę. Najwyższą kartą jest karta 5-5-5, następnie potrójne 4, potrójne 3... Gracz rozpoczynający zdobywa sumę trzech cyfr na karcie, plus bonus 10 punktów za rozpoczęcie gry. Jeśli najwyższą kartą jest potrójne 0, gracz zdobywa 40 punktów. Jeśli jeden gracz ma zarówno najwyższą kartę potrójną, jak i kartę potrójne 0, może wybrać, którą kartą rozpocząć grę. Jeśli natomiast nikt nie ma potrójnej karty, grę rozpoczyna gracz z najwyższą kartą, ale nie otrzymuje żadnych punktów bonusowych. Kierunek gry jest zgodny z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze każdy gracz musi umieścić kartę obok dowolnej już wyłożonej na stół karty, dopasowując cyfry na swojej karcie do cyfr na jednej z umieszczonych na stole kart, w dowolnym kierunku (jak pokazano na rysunku 1).

Jeśli gracz nie ma karty do położenia, musi dobrać kartę ze stosu. Dobrana karta może być ~~zagrana lub zachowana na później, ale gracz nie może dobrać więcej niż 3 karty na turę.~~ Jeśli wszyscy gracze spasują, gra zostanie zablokowana. Gracze muszą wtedy obliczyć punktację kart, które trzymają na ręce poprzez zsumowanie cyfr. Gracz z najniższą liczbą punktów wygrywa grę. Dodaj sumę kart wszystkich innych graczy do punktacji zwycięzcy.

Gracz, który jako pierwszy wyłoży wszystkie swoje karty na stół wygrywa grę. Zwycięzca otrzymuje 25 punktów bonusowych, oraz sumę punktów z pozostałych kart innych graczy.

PUNKTY BONUSOWE

Jeśli gracz zamyka "most" podczas kładzenia karty, otrzymuje 40 punktów bonusowych. (jak pokazano na rysunku 2).

Gracz, który tworzy sześciokąt, zdobywa 50 punktów bonusowych. Gracz, który potrafi utworzyć 2 sześciokąty, zdobywa 60 punktów bonusowych. Utworzenie 3 sześciokątów na raz uprawnia gracza do zdobycia 70 punktów bonusowych (jak pokazano na rysunku 3).

DK Målet med spillet er at score 200 point over flere spil, selvom du også kan bruge forskellige pointtal, afhængigt af hvor længe du ønsker at spille. Inden du begynder at spille, skal du lave en liste over navnene på alle spillerne, så du kan skrive pointene ned for hvert spil. Bland triominokortene, og del dem ud som følger: Hvis der er 2 af jer, der spiller, skal der deles 9 kort ud til hver spiller, og hvis der er 3 eller 4 spillere, skal der deles 7 kort ud til hver spiller. Placer de resterende kort med forsiden nedad i en bunke.

Spilleren med det højeste triominokort starter. Det højeste kort er 5-5-5-kortet, efterfulgt af triple 4, triple 3... Spilleren, der starter, scorer summen af de tre tal på kortet, plus en bonus på 10 point for at starte spillet. Hvis det højeste kort er triple 0, tjener spilleren 40 point. Hvis en spiller har både det højeste triple og triple 0-kortet, kan han eller hun vælge, hvilket kort spillet startes med. Hvis ingen derimod har en triple, startes spillet af spilleren med det højeste kort, men han eller hun vil ikke få nogen bonuspoint. Spilleretningen er med uret. På sin tur skal hver spiller placere en brik ved siden af en af de brikker, der allerede er blevet placeret, ved at matche et tal på sin brik med et tal på en af de brikker, der allerede er blevet placeret i vilkårlig retning (som vist i figur 1).

Hvis en spiller ikke har et kort at lægge ned, skal han eller hun trække et kort fra bunken. Det trukne kort kan spilles eller gemmes til senere, men en spiller må ikke trække mere end 3 kort pr. tur. Hvis alle spillere passerer, vil spillet være låst. Spillerne skal derefter beregne pointene for de kort, de har på hånden (ved at lægge tallene sammen). Spilleren med færrest point vinder spillet. Tilføj summen af alle de andre spilleres kort til vinderens score.

Den første spiller, der lægger alle sine kort ned, vinder spillet. Vinderen får 25 bonuspoint samt summen af de andre spilleres tilbageværende kort.

BONUSPOINT

Hvis en spiller lukker en "bro" ved at lægge et kort, tjener han eller hun 40 bonuspoint. (som vist på figur 2).

En spiller, der danner en sekskant, tjener 50 bonuspoint. En spiller, der formår at danne 2 sekskanter, tjener 60 bonuspoint. Dannelse af 3 sekskanter på én gang giver en spiller ret til 70 bonuspoint (som vist i figur 3).

NO Målet med spillet er å oppnå 200 poeng over flere spill, selv om du også kan bruke ulike poengsummer, avhengig av hvor lenge du ønsker å spille. Før du begynner å spille, lag en liste over navnene til alle spillerne slik at du kan skrive ned poengene som blir scoret i hverrunde. Bland triominokortstokken og del dem ut som følger: hvis det er 2 av dere som spiller, del ut 9 kort til hver spiller, og hvis det er 3 eller 4 spillere, del ut 7 kort til hver spiller. Legg de gjenværende kortene med bilsiden ned i en bunke.

Spilleren med det høyeste triominokortet starter. Det høyeste kortet er 5-5-5-kortet, etterfulgt av trippel 4, trippel 3... Spilleren som starter scorer summen av de tre tallene på kortet, pluss en bonus på 10 poeng for å starte spillet. Hvis det høyeste kortet er trippel 0, tjener spilleren 40 poeng. Hvis en spiller har både det høyeste trippelkortet og trippel 0-kortet, kan han eller hun velge med hvilket kort å starte spillet. Hvis derimot ingen har en trippel, starter spillet med spilleren med det høyeste kortet, men han eller hun vil ikke få noen bonuspoeng. Spilretningen er med klokken. På sin tur må hver spiller plassere en flis ved siden av en av de flisene som allerede er plassert, og matche et tall på sin flis med et tall på en av flisene som allerede er plassert, i hvilken som helst retning (som vist i figur 1).

Hvis en spiller ikke har et kort å legge ned, må han eller hun trekke et kort fra bunken. Det trukne kortet kan spilles eller spares til senere, men en spiller kan ikke trekke mer enn 3 kort per tur. Hvis alle spillere passer, vil spillet bli låst. Spillerne må deretter beregne poengsummer for kortene de holder (ved å legge sammen tallene). Spilleren med lavest antall poeng vinner spillet. Legg til totalen av alle de andre spillernes kort til vinnerens poengsum.

Den første spilleren som legger ned alle kortene sine vinner spillet. Vinneren får 25 bonuspoeng, i tillegg til totalpoengene til de andre spillernes gjenværende kort.

BONUSPOENG

Hvis en spiller lukker en "bro" når han eller hun legger ned et kort, tjener han eller hun 40 bonuspoeng. (som vist i figur 2)

En spiller som danner en heksagon tjener 50 bonuspoeng. En spiller som klarer å danne 2 heksagoner tjener 60 bonuspoeng. Å danne 3 heksagoner på en gang gir en spiller rett til 70 bonuspoeng (som vist i figur 3).

SE Målet med spelet är att få 200 poäng över flera omgångar, även om du också kan använda olika poängsummer beroende på hur länge du vill spela. Innan du börjar spela, gör en lista över namnen på alla spelare så att du kan skriva ner poängen som görs i varje spel. Blanda triominokortleken och dela ut dem enligt följande: om ni är 2 som spelar, dela ut 9 kort till varje spelare, och om ni är 3 eller 4 spelare, dela ut 7 kort till varje spelare. Placera de återstående korten med framsidan nedåt i en hög.

Spelaren med det högsta triominokortet börjar. Det högsta kortet är 5-5-5-kortet, följt av trippel 4, trippel 3... Spelaren som börjar får poängen för summan av de tre siffrorna på kortet, plus en bonus på 10 poäng för att starta spelet. Om det högsta kortet är trippel 0, får spelaren 40 poäng. Om en spelare har både det högsta trippelkortet och trippel 0-kortet kan han eller hon välja med vilket kort spelet ska börja. Om ingen har en trippelkort börjar spelet av spelaren med det högsta kortet, men han eller hon får inga bonuspoäng. Spelrikningen är medurs. På sin tur måste varje spelare placera en bricka bredvid någon av de brickor som redan har placerats, matcha ett nummer på sin bricka med ett nummer på en av de brickor som redan har placerats, i vilken riktning som helst (som visas i figur 1).

Om en spelare inte har ett kort att lägga ner måste han eller hon dra ett kort från högen. Det dragna kortet kan spelas eller sparas för senare, men en spelare får inte dra mer än 3 kort per tur. Om alla spelare passar kommer spelet att bli avslutad. Spelarna måste då räkna ut poängen för de kort de håller (genom att lägga ihop siffrorna). Spelaren med lägst antal poäng vinner spelet. Lägg till summan av alla andra spelares kort till vinnarens poäng.

Den första spelaren som lägger ner alla sina kort vinner spelet. Vinnaren får 25 bonuspoäng, samt totala poängen av de andra spelarnas kvarvarande kort.

BONUSPOÄNG

Om en spelare stänger en "bro" när man lägger ut ett kort, tjänar man 40 bonuspoäng. (som visas i figur 2)

En spelare som bildar en hexagon tjänar 50 bonuspoäng. En spelare som lyckas bilda 2 hexagoner tjänar 60 bonuspoäng. Att bilda 3 hexagoner på en gång berättigar en spelare till 70 bonuspoäng (som visas i figur 3).

FI Pelin tavoitteena on saada 200 pistettä useiden pelien aikana, vaikka voit myös käyttää erilaisia pistemääriä riippuen siitä, kuinka kauan haluat pelata. Ennen kuin aloitat pelaamisen, tee lista kaikkien pelaajien nimistä, jotta voit kirjata pisteet jokaiseen peliin. Sekoita triominokorttipakka ja jaa kortit seuraavasti: jos pelaajia on kaksi, jaa 9 korttia kullekin pelaajalle, ja jos pelaajia on 3 tai 4, jaa 7 korttia kullekin pelaajalle. Aseta jäljelle jääneet kortit kuvapuoli alaspäin pinoon.

Pelaaja, jolla on korkein triominokortti, aloittaa. Korkein kortti on 5-5-5 kortti, jonka jälkeen tulee triplanelonen, triplakolmonen... Aloittava pelaaja saa pisteitä kortin kolmen numeron summan verran, lisätynä 10 pisteen aloitusbonusuksella. Jos korkein kortti on kolmoisnolla, pelaaja saa 40 pistettä. Jos yhdellä pelaajalla on sekä korkein kolmois kortti että kolmoisnolla kortti, hän voi valita, millä kortilla aloittaa pelin. Jos taas kukaan ei omista kolmois korttia, pelin aloittaa pelaaja, jolla on korkein kortti, mutta hän ei saa bonuspisteitä. Pelisuunta on myötäpäivään. Vuorollaan jokaisen pelaajan on asetettava laatta jonkin jo asetetun laatan viereen siten, että laatan numero vastaa jo asetetun laatan numeroa, mihin suuntaan tahansa (kuten kuvassa 1 näytetään).

Jos pelaajalla ei ole korttia asetettavaksi, hänen on nostettava kortti pakan päältä. Nostettu kortti voidaan pelata tai säästää myöhempää käyttöä varten, mutta pelaaja ei saa nostaa enempää kuin 3 korttia vuorollaan. Jos kaikki pelaajat passaavat, peli jää jumiin. Pelaajien on tällöin laskettava pitämänsä korttien pisteet yhteen (lisäämällä numerot). Pelaaja, jolla on vähiten pisteitä, voittaa pelin. Lisää kaikkien muiden pelaajien korttien yhteissumma voittajan pisteisiin.

Ensimmäinen pelaaja, joka saa pelattua kaikki korttinsa pöydälle, voittaa pelin. Voittaja saa 25 bonuspistettä sekä muiden pelaajien jäljellä olevien korttien yhteispisteet.

BONUSPISTEET

Jos pelaaja sulkee "sillan" asettaessaan korttia, hän saa 40 bonuspistettä. (kuten kuvassa 2 näkyy)

Pelaaja, joka muodostaa kuusikulmion (kuten kuvassa 3 näytetään), ansaitsee 50 bonuspistettä. Pelaaja, joka onnistuu muodostamaan 2 kuusikulmiota, ansaitsee 60 bonuspistettä. Kolmen kuusikulmion muodostaminen yhdellä kertaa oikeuttaa pelaajan 70 bonuspisteeseen.

FIG 1.



FIG 2.

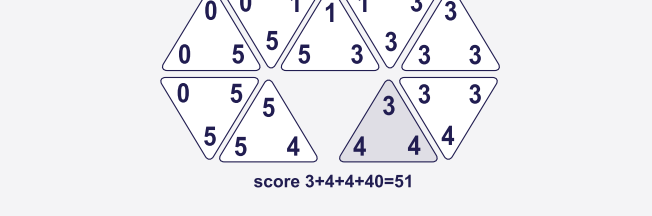


FIG 3.

