

THE ORIGINAL Triominos®

CARD GAME

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

Made in Poland

www.goliathgames.com

929799



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

929799 0-10-03-2401



THE ORIGINAL Triominos®

CARD GAME

ACE 6+
2-4 PLAYERS



The objective of the game is to score 200 points over several games, although you could also use different point totals, depending on how long you want to play.

Before you start playing, make a list of the names of all the players so you can write down the points scored in each game. Shuffle the deck of triomino cards and deal them out as follows: if there are 2 of you playing, deal out 9 cards to each player, and if there are 3 or 4 players, deal out 7 cards to each player. Place the remaining cards face-down in a stack.

The player with the highest triomino card starts. The highest card is the 5-5-5 card, followed by the triple 4, triple 3... The player who starts scores the sum of the three numbers on the card, plus a bonus of 10 points for starting off the game. If the highest card is triple 0, the player earns 40 points. If one player has both the highest triple and the triple 0 card, he or she can choose with which card to start off the game. If, on the other hand, no one has a triple, the game is started by the player with the highest card, but he or she will not get any bonus points. The direction of play is clockwise. On his or her turn, each player must place a tile next to any of the tiles that have already been placed, matching a number on his or her tile to a number on one of the tiles that have already been placed, in any direction (as shown in figure 1).

If a player does not have a card to lay down, he or she must draw a card from the stack. The drawn card can be played or saved for later, but a player may not draw more than 3 cards per turn. If all players pass, the game will be deadlocked. The players must then calculate the score of the cards they are holding (by adding up the numbers). The player with the lowest number of points wins the game. Add the total of all the other players' cards to the winner's score.

The first player to lay down all of his or her cards wins the game. The winner gets 25 bonus points, as well as the total points of the other players' remaining cards.

BONUS POINTS

If a player closes a "bridge" when laying down a card, he or she earns 40 bonus points (as shown in figure 2).

A player who forms a hexagon earns 50 bonus points. A player who manages to form 2 hexagons earns 60 bonus points. Forming 3 hexagons in one go entitles a player to 70 bonus points (as shown in figure 3).

L'objectif du jeu est de marquer 200 points sur plusieurs parties, bien que vous puissiez également utiliser différents totaux de points, en fonction de la durée pendant laquelle vous souhaitez jouer.

Avant de commencer à jouer, faites une liste des noms de tous les joueurs afin de pouvoir noter les points marqués dans chaque partie. Mélangez le jeu de cartes Triominos et distribuez-les comme suit : s'il y a 2 joueurs, distribuez 9 cartes à chaque joueur, et s'il y a 3 ou 4 joueurs, distribuez 7 cartes à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée dans une pile qui constitue la pioche.

Le joueur avec la carte Triominos la plus élevée commence. La carte la plus élevée est la carte 5-5-5, suivie du triple 4, triple 3... Le joueur qui commence marque la somme des trois chiffres sur la carte, plus un bonus de 10 points pour commencer le jeu. Si la carte la plus élevée est un triple 0, le joueur gagne 40 points. Si un joueur possède à la fois le triple le plus élevé et la carte triple 0, il peut choisir avec quelle carte commencer le jeu. Si, en revanche, personne n'a de triple, le jeu est commencé par le joueur avec la carte la plus élevée, mais il ne recevra aucun point bonus.

La direction de jeu est dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur doit placer une tuile à côté de l'une des tuiles déjà placées. Pour que ce soit valide, les 2 Triominos présentés sur les cartes doivent avoir un côté en commun, c'est-à-dire que les deux pointes doivent correspondre (comme indiqué dans la figure 1).

Si un joueur n'a pas de carte à poser, il doit piocher une carte de la pile. La carte piochée peut être jouée ou conservée pour plus tard, mais un joueur ne peut pas piocher plus de 3 cartes par tour. Si tous les joueurs passent, le jeu sera bloqué. Les joueurs doivent alors calculer le score des cartes qu'ils détiennent (en additionnant les chiffres). Le joueur avec le moins de points remporte la partie. Ajoutez le total des cartes des autres joueurs au score du gagnant.

Le premier joueur à poser toutes ses cartes remporte la partie. Le gagnant obtient 25 points bonus, ainsi que le total des points des cartes restantes des autres joueurs.

POINTS BONUS

Si un joueur ferme un "pont" lorsqu'il pose une carte, il gagne 40 points bonus. (comme indiqué à la figure 2)

Un joueur qui forme un hexagone gagne 50 points bonus. Un joueur qui parvient à former 2 hexagones gagne 60 points bonus. Former 3 hexagones d'un coup donne droit à un joueur à 70 points bonus (comme indiqué dans la figure 3).

Het doel van het spel is om 200 punten te scoren over meerdere spellen, hoewel je ook andere puntentotalen kunt gebruiken, afhankelijk van hoe lang je wilt spelen.

Voordat je begint met spelen, maak je een lijst met de namen van alle spelers zodat je de behaalde punten in elk spel kunt opschrijven. Schud het deck Triominos-karten en deel ze als volgt uit: als het spel met 2 personen gespeeld wordt, ontvangt iedere speler 9 kaarten. Bij 3 of 4 spelers, krijgt iedere speler 7 kaarten. Plaats de overgebleven kaarten met de afbeelding naar beneden in een stapel.

De speler met de hoogste Triominos-kaart begint. De hoogste kaart is de 5-5-5 kaart, gevolgd door de driedubbele 4, driedubbele 3... De speler die begint scoort de som van de drie getallen op de kaart, plus een bonus van 10 punten voor het beginnen van het spel. Als de hoogste kaart driedubbel 0 is, verdient de speler 40 punten. Als een speler zowel de hoogste driedubbele als de driedubbele 0 kaart heeft, kan hij of zij kiezen welke kaart het spel begint. Als daarentegen niemand een driedubbele heeft, begint het spel met de speler met de hoogste kaart, maar hij of zij krijgt geen bonuspunten.

De speelrichting is met de klok mee. Op zijn of haar beurt moet elke speler een tegel naast een van de al geplaatste tegels leggen, waarbij hij of zij een nummer op zijn of haar tegel moet laten overeenkomen met een nummer op een van de al geplaatste tegels, in elke richting (zoals weergegeven in figuur 1).

Als een speler geen kaart heeft om neer te leggen, moet hij of zij een kaart trekken van de



stapel. De getrokken kaart kan worden gespeeld of bewaard voor later, maar een speler mag niet meer dan 3 kaarten per beurt trekken. Als alle spelers passen, zal het spel vastlopen. De spelers moeten dan de score berekenen van de kaarten die ze vasthouden (door de nummers op te tellen). De speler met het laagste aantal punten wint het spel. Tel het totaal van alle kaarten van de andere spelers op bij de score van de winnaar.

De eerste speler die al zijn kaarten neerlegt, wint het spel. De winnaar krijgt 25 bonuspunten, evenals de totale punten van de overgebleven kaarten van de andere spelers.

BONUSPUNTEN

Als een speler een "brug" sluit bij het neerleggen van een kaart, verdient hij of zij 40 bonuspunten (zoals weergegeven in figuur 2).

Wanneer een speler een zeshoek vormt, verdient hij/zij 60 bonuspunten. Het vormen van 3 zeshoeken in één keer geeft een speler recht op 70 bonuspunten (zoals te zien is in figuur 3).

Das Ziel des Spiels ist es, über mehrere Spiele hinweg einen Gesamtpunktestand von 200 Punkten zu erreichen, obwohl Sie auch unterschiedliche Punktzahlen verwenden können, abhängig davon, wie lange Sie spielen möchten. Bevor du anfängst zu spielen, erstelle eine Liste mit den Namen aller Spieler, damit du die erzielten Punkte in jedem Spiel notieren kannst. Mische das Deck mit Triominos-Karten und teile sie wie folgt aus: Wenn ihr zu zweit spielt, teile 9 Karten an jeden Spieler aus, und wenn ihr zu dritt oder viert spielt, teile 7 Karten an jeden Spieler aus. Lege die übrigen Karten verdeckt als Stapel ab.

Der Spieler mit der höchsten Triomino-Karte beginnt. Die höchste Karte ist die 5-5-5 Karte, gefolgt von dem Dreifach-4, Dreifach-3... Der Spieler, der beginnt, erhält die Summe der drei Zahlen auf der Karte, plus einen Bonus von 10 Punkten für den Spielbeginn. Wenn die höchste Karte Dreifach-0 ist, erhält der Spieler 40 Punkte. Wenn ein Spieler sowohl das höchste Dreifach als auch das Dreifach-0 Karte hat, kann er oder sie wählen, mit welcher Karte das Spiel begonnen wird. Wenn jedoch niemand ein Dreifach hat, beginnt das Spiel der Spieler mit der höchsten Karte, erhält jedoch keine Bonuspunkte.

Die Spielrichtung ist im Uhrzeigersinn. In seinem oder ihrem Zug muss jeder Spieler einen Spielstein neben einem der bereits platzierten Spielsteine legen und dabei eine Zahl auf seinem Spielstein mit einer Zahl auf einem der bereits platzierten Spielsteine abgleichen, in beliebiger Richtung (wie in Abbildung 1 gezeigt).

Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann, muss er oder sie eine Karte vom Stapel ziehen. Die gezogene Karte kann gespielt oder für später aufbewahrt werden, aber ein Spieler darf pro Zug nicht mehr als 3 Karten ziehen. Wenn alle Spieler passen, endet das Spiel. Die Spieler müssen dann die Punktzahl der Karten berechnen, die sie halten (indem sie die Zahlen zusammenzählen). Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt das Spiel. Die Punktzahl aller anderen Spielerkarten wird zur Punktzahl des Gewinners hinzugefügt.

Der erste Spieler, der alle seine Karten ablegt, gewinnt das Spiel. Der Gewinner erhält 25 Bonuspunkte sowie die Gesamtpunktzahl der übrigen Karten der anderen Spieler.

BONUSPUNKTE

Wenn ein Spieler beim Ablegen einer Karte eine "Brücke" schließt, erhält er oder sie 40 Bonuspunkte (wie in Abbildung 2 gezeigt).

Ein Spieler, der ein Sechseck bildet, erhält 50 Bonuspunkte. Ein Spieler, der es schafft, 2 Sechsecke zu bilden, erhält 60 Bonuspunkte. Das Bilden von 3 Sechsecken auf einmal berechtigt einen Spieler zu 70 Bonuspunkten (wie in Abbildung 3 gezeigt).

L'obiettivo del gioco è segnare 200 punti durante diverse partite, anche se è possibile utilizzare punteggi diversi, a seconda di quanto tempo si desidera giocare.

Prima di iniziare a giocare, fai una lista dei nomi di tutti i giocatori in modo da poter annotare i punti segnati in ogni partita. Mescola il mazzo di carte triomino e distribuiscile come segue: se ci sono 2 di voi che giocano, distribuisci 9 carte a ciascun giocatore, e se ci sono 3 o 4 giocatori, distribuisci 7 carte a ciascun giocatore. Metti le carte rimanenti a faccia in giù in un mazzo.

Il giocatore con la carta triomino più alta inizia. La carta più alta è la carta 5-5-5, seguita dal triplo 4, triplo 3... Il giocatore che inizia segna la somma dei tre numeri sulla carta, più un bonus di 10 punti per iniziare la partita. Se la carta più alta è il triplo 0, il giocatore guadagna 40 punti. Se un giocatore ha sia il triplo più alto che la carta triplo 0, può scegliere con quale carta iniziare la partita. Se, d'altra parte, nessuno ha un triplo, inizia il giocatore con la carta più alta, ma non otterrà punti bonus.

La direzione di gioco è in senso orario. Al proprio turno, ogni giocatore deve posizionare una tessera accanto a una delle tessere già posizionate, abbinando un numero sulla propria tessera a un numero su una delle tessere già posizionate, in qualsiasi direzione (come mostrato nella figura 1).

Se un giocatore non ha una carta da giocare, deve pescare una carta dal mazzo. La carta pescata può essere giocata o conservata per dopo, ma un giocatore non può pescare più di 3 carte per turno. Se tutti i giocatori passano, il gioco si blocca. I giocatori devono quindi calcolare il punteggio delle carte che hanno in mano (sommando i numeri). Il giocatore con il punteggio più basso vince la partita. Aggiungi il totale delle carte degli altri giocatori al punteggio del vincitore.

Il primo giocatore a scartare tutte le sue carte vince la partita. Il vincitore ottiene 25 punti bonus, oltre ai punti totali delle carte rimanenti degli altri giocatori.

PUNTI BONUS

Se un giocatore chiude un "ponte" quando mette una carta, guadagna 40 punti bonus. (come mostrato nella figura 2)

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).

El objetivo del juego es obtener 200 puntos en varios juegos, aunque también podrías 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 triominó 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 recibirán 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 dà de derecho a un jugador a 70 puntos de bonificación (como se muestra en la figura 3).

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 triominó 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 triominó mais alto comece. 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 seguindo (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).

Celem gry jest zdobycie 200 punktow w trakcie kilku rozgrywek, choć možna 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 triominó i rozdaj ją w następujący sposób: jeśli grają dwie osoby, rozdaj 9 kart każdemu graczowi, a jeśli grają 3 lub 4 osoby, rozdaj 7 kart każdemu graczowi. Pozostale karty połóż zakryte na stosie.

Gracz z najwyższą kartą triominó 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 stole karty, dopasowując cyfry na swojej karcie do cyfr na jednej z umieszczonej na stole kart, w dowolnym kierunku (jak pokazano na rysunku 1).

Jeśli gracz nie ma karty do położenia, musi dobrać kartę ze stosu. Dobra karta może być zagrana lub zachowana na później, ale gracz nie może dobrać więcej niż 3 karty na turę. Jeśli wszyscy gracze spisują się, 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 zamknie "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).

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.

Spillerretningen er med uret. På sin tur skal hver spiller placere en brik ved siden af en af de brikkene, der allerede er blevet placeret, ved at matche et tal på sin brik med et tal på en af de brikkene, der allerede er blevet placeret i enkeltvis 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 fast. Spillerne skal derefter beregne pointene for de kort, de har på hånden (ved at lægge tallene sammen). Spilleren med farrest 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 sekstant, tjener 50 bonuspoint. En spiller, der formår at danne 2 sekstanter, tjener 60 bonuspoint. Dannelsen af 3 sekstanter på én gang giver en spiller ret til 70 bonuspoint (som vist i figur 3).

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 hver runde. 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 bildesiden ned i en bunke.

Spilleren med det høyeste triominokortet starter. Det høyeste kortet er 5-5-5-kortet, etterfulgt av triple 4, triple 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 triple 0, tjener spilleren 40 poeng. Hvis en spiller har både det høyeste trippelkortet og triple 0-kortet, kan han eller hun velge med hvilket kort å starte spillet. Hvis denimot ingen har en trippel, starter spillet med spilleren med det høyeste kortet, men han eller hun vil ikke få noen bonuspoeng. Spillretningen 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 passerer, vil spillet bli fast. Spillerne må deretter beregne poengsummen for kortene de holder (ved å legge sammen tallene). Spilleren med lavest antall poeng vinner spillet. Legg til totalen av alle andre spillerenes 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 spillerenes 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).

Målet med spelet är att få 200 poäng över flera omgångar, även om du också kan använda olika poängsummor beroende på hur långt 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 triominokorten 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. Placerera de återstående korten med framsidan nedat 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.

Spelriktningen 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 till senare, men en spelare får inte dra mer än 3 kort per tur. Om alla spelare passar kommer spelet att bli fast. 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).

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 pisteejä jokaiseen peliin. Sekoita triominokorttipakka ja jaa kortit seuraavasti: jo pelaa jokaan on kaksi, jaa 9 korttia kullekin pelaajalle, ja jos pelaaja on 3 tai 4, jaa 7 korttia kullekin pelaajalle. Aseta jäljelle jääneet kortit kuvapuoli alaspinäin pinoon.

Pelaa joka on korkein triominokortti, aloittaa. Korkein kortti on 5-5-5 kortti, jonka jälkeen tulee triplalonnen, triplakolmonen... Aloittava pelaaja saa pistettä kortin kolmen numeron summan verryttäen, lisätänyt 10 pisteen alitusbonuksella. Jos korkein kortti on kolmoisnolla, pelaaja saa 40 pistettä. Jos yhdellä pelaajalla on sekä korkein kolmoiskortti että kolmoisnolla kortti, hän voi valita, millä kortilla aloittaa pelin. Jos taas kukaan ei omista kolmoiskorttia, pelin aloittaa pelaaja, jolla on korkein kortti, mutta hän ei saa bonuspisteitä.

Pelisuuunta on myötäpäivään. Vuorollaan jokaisen pelaajan on asettettava laatta jonkin jo asetetun laatan viereen sitten, eitä 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 käytööä varten, mutta pelaaja ei saa nostaa enempää kuin 3 korttia vuorollaan. Jos kaikki pelaajat passaavat, peli jää jumiin. Pelailijien on tällöin laskettava pitämänsä korttien pistee yhteen (lisäämällä numerot). Peläjä, jolla on vähiten pistettä, voittaa pelin. Lisää kaikkien muiden pelaajien korttien yhteissumma voittajan pisteliin.

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

BONUSPISTEET

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

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

FIG 1.



FIG 2.

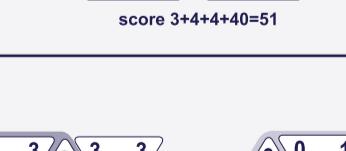


FIG 3.

