INSTRUCTIONS

CONTENTS
35 double-sided Triominos, (1 side with puzzle, 1 side with Triominos Bluey), 1 poster, 4 coloured racks, instructions.

NOTE TO PARENTS
Triominos Bluey is a educational game that develops observation, recognition, and association of images, colours, and numbers. The child will also develop the basics of strategy while playing the game.

The Triominos are double-sided to allow the child to play in 2 different ways:

1. PUZZLE

The puzzle version of Triominos Bluey allows the child to develop fine motor skills. They will learn to master the arrangement and orientation of triangular shapes in space while developing dexterity.

OBJECTIVE
Reassemble the puzzle depicting Bluey, Bingo, Muffin, Coco and Lucky.

MAKING THE PUZZLE
Place all the Triominos puzzle-side up on the table.
Level 1: Reassemble the puzzle by following the illustration on the back of this manual.
Level 2: Once the child starts to master the puzzle, play without the illustration.

2. TRIOMINOS

Learn to play Triominos while applying the skills acquired from the puzzle-side to correctly place the pieces. The child can use the illustrations of the Bluey characters, colours, or numbers (represented by dots as on the faces of dice) depending on their level.

OBJECT OF THE GAME
Be the first to place all your Triominos.

SETUP
- Distribute a rack to each player and form the draw pile by spreading all the Triominos with the puzzle face visible on the table.
- Each player takes 4 Triominos which they place on their rack.
- Draw another Triominos to serve as the starting point and place it on the table, face visible. Example: the first Triominos is: (fig. A)

PLAYING THE GAME
The oldest player starts the game.

They must try to place a Triominos. It must have, at a minimum, one side in common, and all the characters/numbers/ colours in contact must be identical (fig. B). (The positions of examples C and D are not allowed). **Note: all the characters/numbers/colours of the same tip must be identical** (fig. E).

Then it's the turn of the next player, play proceeds clockwise.

If a player cannot place a Triominos, they must draw a Triominos and place it on their rack. Then it's the next player's turn.

END OF THE GAME
The game stops when one of the players plays their last Triominos. This player is declared the winner.

If no player can place a Triominos and the draw pile is empty, the game also ends. The one(s) who have the least wins the game.

To continue progressing:
- Start the game with 5 Triominos
- You can also score points along the way. Each placed Triominos scores the sum of the points indicated on its tips.

RÈGLES DU JEU

CONTENU
35 Triominos recto/verso (1 côté puzzle,1 côté Triominos Bluey), 1 illustration, 4 chevalets de couleur, la règle du jeu.

NOTE AUX PARENTS
Triominos Bluey est un premier jeu éducatif qui développe l'observation, la reconnaissance et l'association des images, des couleurs et des chiffres. L'enfant développera également au fil des parties les rudiments de la stratégie.

Les Triominos sont réversibles pour permettre à l'enfant de jouer de 2 façons différentes :

1. PUZZLE

La version puzzle du Triominos Bluey permet à l'enfant de développer sa motricité fine et d'apprendre à maîtriser la disposition et l'orientation des formes triangulaires dans l'espace.

BUT DU JEU
Reformer le puzzle mettant en scène Bluey, Bingo, Muffin, Coco and Lucky.

JOUER
Placez sur la table tous les Triominos côté puzzle.
Niveau 1 : Reformez le puzzle en observant l'illustration.
Niveau 2 : Une fois que l'enfant commence à maîtriser le puzzle, jouez sans l'illustration.

2. TRIOMINOS

Apprendre à jouer à Triominos tout en mettant en pratique les acquis du côté puzzle pour placer correctement ses pièces. L'enfant peut s'aider des illustrations des personnages de Bluey, des couleurs ou des chiffres (représentés à l'aide de points comme sur les faces d'un dé) selon son niveau.

BUT DU JEU
Etre le premier à poser tous ses Triominos.

MISE EN PLACE
- Distribuez un chevalet à chaque joueur et formez la pioche en étalant tous les Triominos face puzzle visible sur la table.
- Chaque joueur pioche 4 Triominos qu'il pose sur son chevalet.
- Piochez un Triominos qui servira de point de départ et posez-le sur la table, face visible. Exemple : le premier Triominos est : (fig. A)

DÉROULEMENT DE LA PARTIE
Désignez le joueur qui commence (le plus jeune, le plus âgé…).

Il doit essayer de placer un Triominos. Celui-ci doit avoir, au minimum, un côté en commun et tous les personnages / chiffres / couleurs en contact doivent être identiques (fig. B). (Les positions des exemples C et D ne sont pas autorisées). **Attention : tous les personnages / chiffres / couleurs d'une même pointe doivent être identiques** (fig. E).

C'est alors au tour du joueur suivant, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur n'a pas pu poser de Triominos, il doit piocher un Triominos et le poser sur son chevalet. C'est alors au tour du joueur suivant.

FIN DE PARTIE
Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs joue son dernier Triominos. Ce joueur est déclaré vainqueur.

Si aucun joueur ne peut poser de Triominos et que la pioche est vide, la partie se termine également. Celui ou ceux qui en ont le moins gagne(nt) la partie.

Pour continuer à progresser :
- Commencez la partie avec 5 Triominos
- Vous pouvez également compter les points au fur et à mesure. Chaque Triominos posé rapporte la somme des points indiqués sur ses pointes.



EN Warning. Small parts. Choking hazard.
FR Attention. Petits éléments. Danger d'étouffement.
NL Waarschuwing. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
DE Achtung. Kleinteile. Erstickungsgefahr.
IT Avvertenza. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
ES Advertencia. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.
PT Atenção. Pequenas partes. Risco de asfixia.
PL Ostrzeżenie. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.
DK Advarsel. Små dele. Kvælningsfare.
NO Advarsel. Små deler. Kvelningsfare.
SE Varning. Små delar. Kvävningsrisk.
FI Varoitus. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.

© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands. Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

Made in China.
www.goliathgames.com

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FR NOTICE D'INSTRUCTIONS

938063.0-11-v01-2512

938063

BBC STUDIOS

BLUEY TM and BLUEY character logos TM & © Ludo Studio Pty Ltd 2018. Licensed by BBC Studios. BBC logo TM & © BBC 1996

Goliath



HANDLEIDING

INHOUD
35 dubbelzijdige Triominos-stenen (1 zijde met puzzel, 1 zijde met Triominos Bluey), 1 poster, 4 gekleurde plankjes, handleiding.

OPMERKING VOOR OUDERS
Triominos Bluey is een educatief spel dat observatie, herkenning en associatie van afbeeldingen, kleuren en getallen ontwikkelt. Het kind zal ook de basis van strategie ontwikkelen tijdens het spelen.

De Triominos zijn dubbelzijdig, zodat het kind op 2 verschillende manieren kan spelen:

1. PUZZEL

De puzzelversie van Triominos Bluey stelt het kind in staat om fijne motoriek te ontwikkelen en te leren hoe ze de plaatsing en oriëntatie van driehoekige vormen in de ruimte kunnen beheersen terwijl ze behendigheid ontwikkelen.

DOELSTELLING
Zet de puzzel in elkaar waarop Bluey, Bingo, Muffin, Coco en Lucky afgebeeld staan.

MAAK DE PUZZEL
Plaats alle Triominos met de puzzelzijde naar boven op de tafel.
Niveau 1: Zet de puzzel in elkaar aan de hand van het voorbeeld op de achterzijde van deze handleiding.
Niveau 2: Zodra het kind de puzzel begint te beheersen, speel dan zonder het voorbeeld.

2. TRIOMINOS

Leer Triominos spelen terwijl je de vaardigheden die je van de puzzelzijde hebt opgedaan, toepast om de tegels correct te plaatsen. Het kind kan gebruik maken van de illustraties van de Bluey personages, kleuren of getallen (voorgesteld door stippen zoals op de zijden van een dobbelsteen), afhankelijk van hun niveau.

DOEL VAN HET SPEL
Leg als eerste al jouw Triominostenen correct tegen elkaar.

VOORBEREIDING
- Geef iedere speler een plankje. Plaats alle Triominos-stenen met de puzzelzijde op tafel en schud ze door elkaar.
- Elke speler pakt 4 Triominos-stenen en plaatst ze op hun plankje.
- Pak nog 1 extra Triominossteen welke gebruikt kan worden als beginpunt en leg deze met de bovenkant naar boven op de tafel (fig. A)

TIJDENS HET SPEL
De oudste speler begint.
Hij of zij moet proberen een Triominos te plaatsen. Het moet minimaal één zijde gemeen hebben, en alle personages/getallen/kleuren die in contact zijn, moeten identiek zijn (fig. B). (De posities van voorbeelden C en D zijn niet toegestaan). **Let op: alle personages/getallen/kleuren van dezelfde punt moeten identiek zijn** (fig. E).

Dan is het de beurt aan de volgende speler, het spel gaat met de klok mee.
Als een speler geen Triominos kan plaatsen, moet hij of zij een Triominos trekken en deze op zijn of haar rekje plaatsen. Dan is de beurt aan de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL
Het spel stopt wanneer een van de spelers zijn laatste Triominos speelt. Deze speler wordt uitgeroepen tot winnaar.
Als geen enkele speler een Triominos kan plaatsen en de trekstapel leeg is, eindigt het spel ook. Degene(n) die dan de minste tegels over hebben, win(t)(nen) het spel.

Om verder te blijven ontwikkelen:
- Begin het spel met 5 Triominos.
- Je kunt ook punten scoren tijdens het spel. Elke geplaatste Triominos scoort de som van de getallen, aangegeven op zijn punten.

SPIELANLEITUNG

INHALT
35 doppelseitige Triominos-Steine (1 Puzzle-Seite, 1 Seite mit Triominos Bluey), 1 Poster, 4 farbige Ablagebänkchen, Spielanleitung.

HINWEIS FÜR ELTERN
Triominos Bluey ist ein pädagogisches Spiel, das die Beobachtung, Erkennung und Assoziation von Bildern, Farben und Zahlen fördert. Das Kind wird auch die Grundlagen der Strategie während des Spielens erlernen.

Die Triominos-Steine sind zweiseitig, sodass das Kind auf zwei verschiedene Arten spielen kann:

1. PUZZLE

Die Puzzelversion von Triominos Bluey ermöglicht es dem Kind, die Feinmotorik zu entwickeln und zu erlernen, wie es die Platzierung und Orientierung von dreieckigen Formen im Raum beherrschen kann, während es Geschicklichkeit entwickelt.

ZIELSETZUNG
Setzen Sie das Puzzle zusammen, auf dem Bluey, Bingo, Muffin, Coco and Lucky abgebildet sind.

SPIELWEISE
Legen Sie alle Triominos-Steine mit der Puzzle-Seite nach oben auf den Tisch.
Level 1: Setzen Sie das Puzzle anhand des Beispiels auf der Rückseite dieser Anleitung zusammen.
Level 2: Sobald das Kind das Puzzle zu beherrschen beginnt, spielen Sie ohne das Beispiel.

2. TRIOMINOS

Triominos spielen lernen, während die Fähigkeiten angewendet werden, die von der Puzzelseite erworben wurden, um die Spielsteine korrekt zu platzieren. Das Kind kann die Illustrationen der Bluey Charaktere, Farben oder Zahlen verwenden (dargestellt durch Punkte wie auf den Seiten eines Würfels), abhängig von seinem Niveau.

ZIEL DES SPIELS
Der Erste sein, der alle seine Triominos-Steine richtig ausgelegt hat.

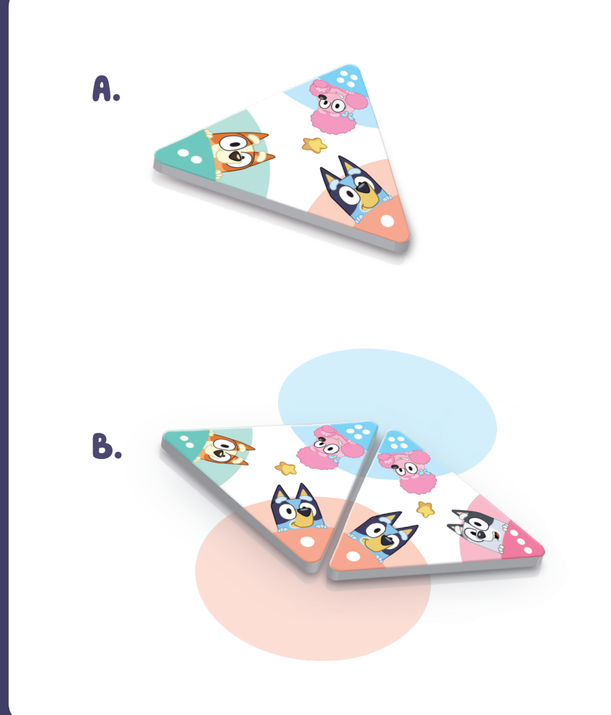
VORBEREITUNG
- Zunächst erhält jeder Spieler ein farbiges Ablagebänkchen. Anschließend werden alle Triominos-Steine verdeckt auf dem Tisch gemischt.
- Jeder Spieler zieht nun 4 Triominos-Steine und legt sie auf sein eigenes Ablagebänkchen.
- Ein weiterer Triominos-Stein wird offen in die Tischmitte gelegt (siehe Abb. A)

SPIELVERLAUF
Der älteste Spieler beginnt.
Er muss versuchen, einen Triominos-Stein zu platzieren. Es muss mindestens eine Seite gemeinsam haben, und alle in Kontakt stehenden Charaktere/Zahlen/Farben müssen identisch sein (Abb. B). (Die Legungen wie in Beispiel C und D sind nicht erlaubt). **Beachten Sie: Alle Charaktere/Zahlen/Farben desselben Punktes müssen identisch sein** (Abb. E).

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.
Wenn ein Spieler keinen Triominos-Stein platzieren kann, muss er einen Triominos-Stein ziehen und auf sein Ablagebänkchen legen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELENDE
Das Spiel endet, wenn ein Spieler all seine Triominos-Steine von seinem Ablagebänkchen auf dem Spielfeld platziert hat. Er ist somit Gewinner des Spiels.
Das Spiel endet auch, wenn der letzte Triominos-Stein gezogen wird. Der Spieler mit den wenigsten Triominos-Steinen auf seinem Ablagebänkchen ist dann der Gewinner.

Um weiterhin Fortschritte zu machen:
- Beginnen Sie das Spiel mit 5 Triominos-Steinen.
- Sie können auch während des Spiels Punkte sammeln. Jeder platzierte Triominos-Stein erzielt die Summe der auf dem Stein angegebenen Zahlen.



ISTRUZIONI

CONTENUTO

35 Triominos double-face, (1 lato con puzzle, 1 lato con Triominos Bluey), 1 tabellone, 4 rastrelliere colorate, istruzioni.

NOTA PER I GENITORI

Triominos Bluey è un gioco educativo che sviluppa osservazione, riconoscimento e associazione di immagini, colori e numeri. Il bambino svilupperà anche le basi della strategia giocando.

I Triominos sono double-face per permettere al bambino di giocare in 2 modi diversi:

1. PUZZLE

La versione puzzle dei Triominos Bluey permette al bambino di sviluppare la motricità. Imparerà a padroneggiare la disposizione e l'orientamento delle forme triangolari nello spazio sviluppando al contempo la destrezza.

OBIETTIVO

Ricostruire il puzzle raffigurante Bluey, Bingo, Muffin, Coco e Lucky.

GIOCARE

Posizionare tutti i Triominos con il lato puzzle verso l'alto sul tavolo.
Livello 1: Ricostruire il puzzle osservando l'illustrazione sul retro di questo manuale.
Livello 2: Una volta che il bambino inizia a padroneggiare il puzzle, giocare senza l'illustrazione.

2. TRIOMINOS

Impara a giocare a Triominos applicando le abilità acquisite con il lato puzzle per posizionare correttamente i pezzi. Il bambino può utilizzare le illustrazioni dei personaggi di Bluey, i colori o i numeri (rappresentati da punti proprio come sulle facce di un dado) a seconda del suo livello.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo a posizionare tutti i Triominos.

PREPARAZIONE

- Distribuire una rastrelliera ad ogni giocatore e preparare il mazzo mettendo tutti i Triominos con il lato puzzle visibile sul tavolo.
- Ogni giocatore pesca 4 Triominos che posizionerà sulla sua rastrelliera con il lato triominos verso di lui
- Poi ogni giocatore pesca un Triominos da utilizzare come punto di partenza e lo posiziona sul tavolo con la faccia Triominos visibile. Esempio: il primo Triominos è: (fig. A)

GIOCARE

Designare il giocatore di partenza (il più giovane, il più vecchio...). Il giocatore dovrà tentare di posizionare unTriominos. Per essere posizionato il Triominos deve avere almeno, un lato in comune con quello sul tavolo: personaggi/numeri/colori a contatto devono essere identici (fig. B). (Le posizioni degli esempi C e D non sono consentite). **Nota: tutti i personaggi/numeri/colori degli angoli in contatto devono essere identici** (fig. E).

Il turno passa al giocatore successivo, in senso orario. Se un giocatore non può posizionare un Triominos, deve pescarne un'altro e posizionarlo sulla sua rastrelliera cedendo il turno al giocatore successivo e così via.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si ferma quando uno dei giocatori posiziona il suo ultimo Triominos. Questo giocatore viene dichiarato vincitore.
Se nessun giocatore può posizionare un Triominos e i triominos da pescare sono finiti il gioco si interrompe. In questo caso il vincitore è chi si ritrova con meno Triominos nella rastrelliera.

Salire di livello:
- Iniziare il gioco con 5 Triominos invece di 4
- È possibile anche giocare accumulando punti lungo il percorso: in questo caso ogni Triominos posizionato assegna al giocatore la somma dei punti indicati sui suoi angoli.t

INSTRUCCIONES

CONTENIDO

35 Triominos de doble cara, (1 lado con rompecabezas, 1 lado con Triominos Bluey), 1 póster, 4 soportes de colores, instrucciones.

NOTA PARA LOS PADRES

Triominos Bluey es un juego educativo que desarrolla la observación, el reconocimiento y la asociación de imágenes, colores y números. El niño también desarrollará las bases de la estrategia mientras juega.

Los Triominos son de doble cara para permitir que el niño juegue de 2 maneras diferentes:

1. ROMPECABEZAS

La versión de rompecabezas de Triominos Bluey permite al niño desarrollar habilidades motoras finas. Aprenderá a dominar la disposición y orientación de las formas triangulares en el espacio mientras desarrolla la destreza.

OBJETIVO

Reensamblar el rompecabezas que representa a Bluey, Bingo, Muffin, Coco y Lucky.

COMO JUGAR

Coloque todos los Triominos con el lado del rompecabezas hacia arriba en la mesa.
Nivel 1: Reensamble el rompecabezas observando la ilustración en la parte posterior de este manual.
Nivel 2: Una vez que el niño comience a dominar el rompecabezas, juegue sin la ilustración.

2. TRIOMINOS

Aprenda a jugar Triominos aplicando las habilidades adquiridas del lado del rompecabezas para colocar correctamente las piezas. El niño puede usar las ilustraciones de los personajes de Bluey, colores o números (representados por puntos como en las caras de los dados) dependiendo de su nivel.

OBJETIVO

Sea el primero en colocar todos sus Triominos.

PREPARACIÓN

- Distribuya un soporte a cada jugador y forme el montón de robo extendiendo todos los Triominos con la cara del rompecabezas visible sobre la mesa.
- Cada jugador saca 4 Triominos que coloca en su soporte.
- Saque un Triominos para usar como punto de partida y colóquelo en la mesa, cara visible. Ejemplo: el primer Triominos es: (fig. A)

COMO JUGAR

Designe al jugador inicial (el más joven, el más viejo...).

Deben intentar colocar un Triominos. Debe tener, como mínimo, un lado en común, y todos los personajes/números/colores en contacto deben ser idénticos (fig. B). (No se permiten las posiciones de los ejemplos C y D).
Nota: todos los personajes/números/colores del mismo vértice deben ser idénticos (fig. E).

Luego es el turno del siguiente jugador, el juego procede en el sentido de las agujas del reloj.

Si un jugador no puede colocar un Triominos, debe robar un Triominos y colocarlo en su soporte. Luego es el turno del siguiente jugador.

FIN DEL JUEGO

El juego se detiene cuando uno de los jugadores coloca su último Triominos. Este jugador es declarado el ganador.

Si ningún jugador puede colocar un Triominos y el montón de robo está vacío, el juego también termina. El(los) que tenga(n) menos gana(n) el juego.

Para seguir progresando:
- Comience el juego con 5 Triominos
- También puede sumar puntos en el camino. Cada Triominos colocado suma la cantidad de puntos indicados en sus vértices.

INSTRUÇÕES

CONTEÚDO

35 Triominos de dupla face, (1 lado com quebra-cabeça, 1 lado com Triominos Bluey),
1 pôster, 4 suportes coloridos, instruções.

NOTA PARA OS PAIS

Triominos Bluey é um jogo educativo que desenvolve a observação, reconhecimento e associação de imagens, cores e números. A criança também desenvolverá as bases da estratégia enquanto joga.

Os Triominos são de dupla face para permitir que a criança jogue de 2 maneiras diferentes:

1. QUEBRA-CABEÇA

A versão quebra-cabeça do Triominos Bluey permite que a criança desenvolva habilidades motoras finas. Ela aprenderá a dominar a disposição e orientação das formas triangulares no espaço enquanto desenvolve a destreza.

OBJETIVO

Remontar o quebra-cabeça que retrata Bluey, Bingo, Muffin, Coco e Lucky.

COMO JOGAR

Coloque todos os Triominos com o lado do quebra-cabeça para cima na mesa.
Nível 1: Monte o quebra-cabeça observando a ilustração no verso deste manual.
Nível 2: Uma vez que a criança comece a dominar o quebra-cabeça, jogue sem a ilustração.

2. TRIOMINOS

Aprenda a jogar Triominos aplicando as habilidades adquiridas do lado do quebra-cabeça para colocar corretamente as peças. A criança pode usar as ilustrações dos personagens de Bluey, cores ou números (representados por pontos como nas faces de dados) dependendo do seu nível.

OBJETO DO JOGO

Seja o primeiro a colocar todos os seus Triominos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Distribua um suporte para cada jogador e forme o monte de peças espalhando todos os Triominos com a face do quebra-cabeça visível na mesa.
- Cada jogador retira 4 Triominos que coloca em seu suporte.
- Retire um Triominos para servir como ponto de partida e coloque-o na mesa, face visível. Exemplo: o primeiro Triominos é: (fig. A)

COMO JOGAR

Designe o jogador inicial (o mais jovem, o mais velho...).

Eles devem tentar colocar um Triominos. Deve ter, no mínimo, um lado em comum, e todos os personagens/números/cores em contato devem ser idênticos (fig. B). (As posições dos exemplos C e D não são permitidas). **Nota: todos os personagens/números/cores da mesma ponta devem ser idênticos** (fig. E).

Então é a vez do próximo jogador, o jogo prossegue no sentido horário.

Se um jogador não pode colocar um Triominos, ele deve retirar um Triominos e colocá-lo em seu suporte. Então é a vez do próximo jogador.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um dos jogadores coloca seu último Triominos. Este jogador é declarado o vencedor.

Se nenhum jogador pode colocar um Triominos e o monte de peças estiver vazio, o jogo também termina. Aquele(s) que tiver(em) menos ganha(m) o jogo.

Para continuar progredindo:
- Comece o jogo com 5 Triominos
- Você também pode marcar pontos ao longo do caminho. Cada Triominos colocado soma a quantidade de pontos indicados nas suas pontas.

INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ

35 dwustronnych Triominos (1 strona z układanką, 1 strona z Triominos Blue), 1 plakat, 4 kolorowe stojaki, instrukcja.

UWAGA DLA RODZICÓW

Triominos Blue to gra edukacyjna rozwijająca obserwację, rozpoznawanie i kojarzenie obrazów, kolorów i liczb. Dziecko rozwinie także podstawy strategii podczas gry.

Triominos są dwustronne, aby dziecko mogło grać na 2 różne sposoby:

1. PUZZLE

Wersja układanki Triominos Blue pozwala dziecku rozwijać tzw. motorykę małą. Dzięki zabawie w rozmieszczanie trójkątnych puzzli, szukanie pasujących elementów i układanie obrazka dziecko nabiera umiejętności orientacji w przestrzeni i rozwija zmysł obserwacji.

CEL

Złożyć układankę przedstawiającą Blue, Bingo, Muffinka, Coco i Lucky'ego.

UKŁADANIE PUZZLI

Umieść wszystkie Triominos układanką do góry na stole.
Poziom 1: Ułóż puzzle na podstawie obrazka znajdującego się na drugiej stronie instrukcji.
Poziom 2: Ułóż puzzle bez podpowiedzi tj. nie używając wzoru obrazka.

2. TRIOMINOS

Naucz się grać w Triominos, stosując umiejętności nabyte z układanki, aby poprawnie umieścić elementy. Dziecko może używać ilustracji postaci z Blue, kolorów lub liczb (przedstawionych za pomocą kropek, jak na ścianach kostki do gry) w zależności od poziomu.

CEL GRY

Bądź pierwszym graczem, który wyłoży wszystkie swoje płytki Triominos na stół.

PRZYGOTOWANIE

- Rozdaj każdemu graczowi stojak, a kafelki Triominos ułóż w stos obrazkiem do góry.
- Każdy gracz dobiera 4 Triominos, które umieszcza na swoim stojaku.
- Wyłóż Triominos, który posłuży jako punkt wyjściowy i umieść go na stole widoczną stroną.
Przykład: pierwsze Triominos to: (rys. A)

ROZGRYWKA

Wybierz gracza, który rozpocznie grę (najmłodszego, najstarszego...). Jego zadaniem będzie dołożenie jednego ze swoich kafelków Triomino do tego, który znajduje się na stole tak, aby miały jeden wspólny bok. Postacie, liczby, kolory muszą być identyczne (rys. B) (Pozycje przykładów C i D nie są dozwolone).
Uwaga: wszystkie postacie/liczby/kolory tego samego wierzchołka muszą być identyczne (rys. E).

Następnie kolej na następnego gracza, gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
Jeśli gracz nie może umieścić Triominos, musi dobrać Triominos i umieścić je na swoim stojaku.
Następnie kolej na następnego gracza.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy umieści swoje ostatnie Triominos. Ten gracz zostaje ogłoszony zwycięzcą.
Jeśli żaden z graczy nie może umieścić Triominos i stos do dobierania jest pusty, gra kończy się.
Wygrywa ten, kto ma najmniej Triominos.

Aby kontynuować postępy:
- Zacznij grę od 5 Triominos
- Możesz również zdobywać punkty po drodze. Każde umieszczone Triominos zdobywa sumę punktów wskazanych na jego wierzchołkach.

VEJLEDNING

INDHOLD

35 dobbeltsidede Triominos-brikker (1 side med puslespil, 1 side med Triominos Bluey), 1 plakat, 4 farvede holdere, vejledning.

BEMÆRKNING TIL FORÆLDRE

Triominos Bluey er et læringsspil, der udvikler færdigheder inden for observation, genkendelse og sammenkobling af billeder, farver og tal. Barnet udvikler også grundlæggende strategi, mens det spiller spillet.

Triominos-brikkerne har to sider, så barnet kan spille på to forskellige måder:

1. PUSLESPIL

Puslespilsversionen af Triominos Bluey lader barnet udvikle sin finmotorik. Det lærer at mestre arrangeringen og rotationen af trekantede former rumligt, mens det udvikler sin behændighed.

MÅL

At samle puslespillet med Bluey, Bingo, Muffin, Coco og Lucky.

SÅDAN LÆGGER MAN PUSLESPILLET

Læg alle Triominos-brikkerne på bordet med puslespilssiden opad.
Niveau 1: Læg puslespillet ved at sammenligne det med tegningen bag på denne vejledning.
Niveau 2: Når barnet begynder at mestre puslespillet, kan det prøve at lægge det uden tegningen.

2. TRIOMINOS

Barnet kan lære at spille Triominos, mens det bruger alle færdighederne fra puslespilssiden til at lægge brikkerne korrekt. Barnet kan bruge billederne af Bluey-figurerne, farverne eller tallene (der er vist med prikker, ligesom på en terning) afhængigt af udviklingstrin.

SPILLETS FORMÅL

At være den første, der får lagt alle sine Triominos-brikker.

OPSÆTNING

- Giv en holder til hver spiller, og lav trækbunken ved sprede alle Triominos-brikkerne ud på bordet med puslespilssiden opad.
- Hver spiller trækker fire Triominos-brikker og sætter dem på sin holder.
- Træk en Triominos-brik som startpunkt, og læg den på bordet med talsiden opad. Eksempel: Den første Triominos-brik er: (fig. A).

SÅDAN SPILLER MAN

Den ældste spiller starter.

Spilleren forsøger at lægge en Triominos-brik.

Mindst en af brikkens sider skal lægges til en side på en brik, der allerede er spillet, og alle figurer/tal/farver, der rører hinanden, skal være ens (fig. B). (Placeringer på eksempel C og D er ugyldige.) **Bemærk: Alle figurer/tal/farver på samme spids skal være ens** (fig. E).

Derefter går turen videre i urets retning.

Hvis en spiller ikke kan placere en Triominos-brik, må vedkommende trække en ny brik og lægge den på sin holder. Så er det den næste spillers tur.

SPILLETS AFSLUTNING

Spillet stopper, når en spiller lægger sin sidste Triominos-brik, Denne spiller er vinderen.

Spillet slutter også, hvis ingen kan placere en Triominos-brik, og trækbunken er tom. Den, der har færrest brikker, vinder.

Hvis du vil fortsætte med at blive bedre:
- Start spillet med 5 Triominos-brikker
- Man kan også tælle point undervejs. Hver placeret Triominos-brik giver summen af pointene på dens spidser.

INSTRUKSJONER

INNHOLD

35 dobbeltsidige Triominos-brikker (1 side med puslespill, 1 side med Triominos Bluey), 1 plakat, 4 fargede brikkeholdere, instruksjoner.

BESKJED TIL FORESATTE

Triominos Bluey er et pedagogisk spill som utvikler observasjon, gjenkjennelse og forbindelse mellom bilder, farger og tall. Barnet vil også utvikle grunnleggende strategiferdigheter mens de spiller spillet.

Triominos-brikkene er dobbeltsidige, slik at barnet kan spille på to forskjellige måter:

1. PUSLESPILL

Puslespillversjonen av Triominos Bluey lar barnet utvikle finmotorikken. Hen vil lære å mestre plasseringen av og retningen på trekantede former samtidig som hen utvikler fingerferdighet.

MÅL

Legg puslespillet slik at det viser Bluey, Bingo, Muffin, Coco og Lucky.

Å LEGGE PUSLESPILLET

Legg alle Triominos-brikkene på bordet med puslespillsiden opp.
Nivå 1: Legg puslespillet ved å se på illustrasjonen på baksiden av denne bruksanvisningen.
Nivå 2: Når barnet begynner å mestre puslespillet, kan dere prøve uten illustrasjonen.

2. TRIOMINOS

Barnet kan lære å spille Triominos mens hen bruker det hen lærte fra puslespillsiden, til å plassere brikkene på rett sted. Barnet kan bruke illustrasjonene av Bluey-karakterene, farger eller tall (representert av prikker lik en terning), avhengig av ferdigheter.

MÅLET MED SPILLET

Vær den første til å plassere alle Triominos-brikkene dine.

OPPSETT

- Gi en brikkeholder til hver spiller, og lag en trekkbunke ved å spre alle Triominos-brikkene utover bordet med puslespillsiden opp.
- Hver spiller trekker 4 Triominos-brikker som så plasseres på brikkeholderen.
- Trekk en Triominos-brikke å bruke som utgangspunkt, og legg den på bordet med forsiden opp. Eksempel: Den første Triominos-brikken er: (fig. A).

SPILLETS GANG

Den eldste spilleren starter spillet.

Hen må prøve å legge ut en Triominos-brikke.

Den må ha minst én side til felles, og alle karakterene/tallene/fargene som kommer i kontakt, må være identiske (fig. B). (Plasseringen i eksempel C og D er ikke tillatt.) **Merk: Alle karakterene/tallene/fargene på den samme tuppen må være identiske** (fig. E).

Deretter fortsetter spillet med klokken, og det er neste spillers tur.

Hvis en spiller ikke kan legge ut en Triominos-brikke, må hen trekke en brikke og plassere den på brikkeholderen sin. Deretter er det neste spillers tur.

SPILLETS AVSLUTNING

Spillet er over når en av spillerne har lagt ut sin siste Triominos-brikke. Denne spilleren har vunnet.

Spillet er også over hvis ingen av spillerne kan legge ut en Triominos-brikke, og trekkbunken er tom. Hen/de som har færrest brikker igjen, vinner.

For å utvikle det videre:
- Start spillet med 5 Triominos-brikker
- Du kan også tjene poeng underveis. Hver Triominos-brikke som blir lagt ut, er verdt summen av tallene på brikken.

INSTRUKTIONER

INNEHÅLL

35 tvåsidiga Triominos (en sida med pussel, en med Triominos Bluey), 1 affisch, 4 färgade ställ, instruktioner.

INFORMATION TILL FÖRÄLDRAR

Triominos Bluey är ett lärorikt spel som utvecklar observations- och igenkännandeförmågan, samt förmågan att koppla samman bilder, färger och siffror. Barn får även lära sig grunderna i strategiskt tänkande när de spelar spelet.

Triominos är tvåsidiga och spelet kan spelas på två sätt:

1. PUSSEL

Pusselversionen av Triominos Bluey hjälper barn att utveckla sin finmotorik. De får lära sig att placera och rotera triangelformer och öva på sin fingerfärdighet.

SPELETS MÅL

Lägg pusslet som föreställer Bluey, Bingo, Muffin, Coco och Lucky.

ATT LÄGGA PUSSLET

Börja med att lägga alla Triominos med pusselsidan uppåt på bordet.
Nivå 1: Lägg pusslet med hjälp av bilden på baksidan av instruktionsboken.
Nivå 2: När pusslet börjar gå lättare kan ni spela utan bilden.

2. TRIOMINOS

Lär er spela Triominos och använd färdigheterna från pusselsidan för att lägga bitarna korrekt. Ni kan använda bilderna på Bluey-karaktärerna, färgerna eller siffrorna (representerade av prickar, som sidor på en tärning) beroende på nivå.

SPELETS MÅL

Bli först att lägga alla dina Triominos.

FÖRBEREDELSER

- Ge varje spelare ett ställ och bilda draghögen genom att sprida ut alla Triominos med pusselsidan uppåt på bordet.
- Varje spelare drar fyra Triominos och ställer dem i sitt ställ.
- Dra en Triominos som agerar startpunkt och lägg den uppvänd på bordet. Exempel: Den första Triominos är: (fig. A).

SPELETS GÅNG

Den äldsta spelaren börjar.

Spelaren måste försöka lägga en Triominos.

Den måste, som minst, ha en sida gemensam med en annan, och alla karaktärer/siffror/färger som nuddar varandra måste vara identiska (fig. B). (Placeringarna i exempel C och D är inte tillåtna). **Obs! Alla karaktärer/siffror/färger vid samma spets måste vara identiska** (fig. E).

Sedan går turen vidare medsols.

Om en spelare inte kan lägga en Triominos måste den dra en Triominos och ställa den i sitt ställ. Sen är det nästa spelares tur.

SPELETS SLUT

Spelet slutar när en spelare lägger ut sin sista Triominos. Den spelaren vinner.

Om ingen spelare kan lägga någon Triominos och draghögen är tom är spelet också slut. Den eller de spelare som har minst antal Triominos kvar vinner.

Mer avancerade varianter:
- Börja med 5 Triominos
- Ni kan även räkna poäng längs vägen. Varje lagd Triominos är värd så många poäng som står angivet på spetsarna.

OHJEET

SISÄLTÖ

35 kaksipuolista Triominos-laattaa, (toinen puoli on palapeli, toinen puoli on Triominos Bluey),
1 juliste, 4 värillistä laattatelinettä, ohjeet.

HUOMAUTUS VANHEMMILLE

Triominos Bluey on opettavainen peli, joka kehittää havainnointia, tunnistamista ja kuvien, värien sekä numeroiden yhdistämistä. Peliä pelatessaan lapsi oppii myös strategian perusteita.

Triominos-laatat ovat kaksipuolisia, joten lapsi voi pelata kahdella eri tavalla:

1. PALAPELI

Triominos Bluey-palapeli kehittää lapsen hienomotorisia taitoja. Peli opettaa hallitsemaan kolmioiden järjestystä ja suuntaa sekä kehittää samalla sorminäppäryyttä.

TAVOITE

Kokoa palapeli, joka kuvaa Bluey, Bingo, Muffin, Coco ja Lucky.

PALAPELIN KOKOAMINEN

Asettakaa kaikki laatat pöydälle palapelipuoli ylöspäin.
Taso 1: Kokoa palapeli tämän ohjeen takana olevan kuvan mukaisesti.
Taso 2: Kun lapsi oppii hallitsemaan palapelin, kootkaa palapeli ilman kuvaa.

2. TRIOMINOS

Opetelkaa pelaamaan Triominos-peliä käyttämällä palapelin puolella opittuja taitoja asettamalla palat oikein. Lapsi voi käyttää Blueyn hahmojen kuvia, värejä tai numeroita (samalla tavalla kuten pisteet noppien pinnoilla) oman tasonsa mukaan.

PELIN TAVOITE

Ole ensimmäinen, jolla ei ole yhtään laattaa jäljellä.

ALKUVALMISTELUT

- Jakakaa laattateline jokaiselle pelaajalle ja muodostakaa nostokasa levittämällä kaikki Triominos-laatat siten, että palapelin kuvapuoli on ylöspäin.
- Jokainen pelaaja ottaa neljä laattaa, jotka hän asettaa telineeseensä.
- Nostakaa yksi laatta aloituskohdaksi ja asettakaa se pöydälle palapelipuoli alaspäin. Esimerkki: ensimmäinen laatta on: (kuva A).

PELIN PELAAMINEN

Vanhin pelaaja aloittaa pelin.

Hänen on yritettävä asettaa laatta.

Laatassa on oltava vähintään yksi samanlainen reuna, ja kaikkien kosketuksissa olevien hahmojen, numeroiden ja värien on oltava identtisiä (kuva B). (Esimerkkien C ja D paikat eivät ole sallittuja.) **Huomautus: saman kärjen kaikkien hahmojen, numeroiden ja värien on oltava identtisiä** (kuva E).

Sitten on seuraavan pelaajan vuoro. Peli jatkuu myötäpäivään.

Jos pelaaja ei pysty asettamaan laattaa, hänen on nostettava uusi laatta nostokasasta ja asetettava se telineeseensä. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun yksi pelaajista saa asetettua viimeisen laattansa. Tämä pelaaja on voittaja.

Jos kukaan pelaajista ei pysty asettamaan laattaa ja nostokasa on tyhjä, myös tällöin peli päättyy. Pelin voittaa pelaaja tai pelaajat, jolla on vähiten laattoja.

Jos haluat jatkaa kehittymistä:
- Aloittakaa peli viidellä laatalla
- Voitte myös kerätä pisteitä pelin aikana. Jokaisesta pelatusta laatasta saa pisteitä sen kärjissä olevien pisteiden summan verran.