



THE ORIGINAL

Triominos®

XXL



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
HEXÁGONO
HEXÁGONO
ESAGONO
HEXAGON

SCORE : $3 + 3 + 4 + 50 = 60$



50
pts

H

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

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



60
pts

REGLE DU JEU

POUR

2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

CONTENU

- 56 Triominos XXL
- 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 peut commencer.

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 ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés. Danger d'étouffement. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Informations à conserver.

© 2013 Goliath France, ZA, route de Breuilpont, 27730 Bueil.

www.jeux-goliath.com

SPELREGELS

VOOR

2 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.

INHOUD

- 56 Triominos XXL stenen
- 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**.

Bij **3 tot 4 spelers** elk **7 stenen**.

WIE BEGINT

▲ Iedere 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 u 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 puntenlimiet 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
- **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.

© 2013 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

www.goliathgames.nl

SPIELANLEITUNG

FÜR

2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

INHALT

- 56 Spielsteine
- 4 Bänkchen
- Spielregel

ZIEL DES SPIELS

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

VORBEREITUNG

▲ Ein Blatt Papier und einen Stift zum Notieren der Punkte bereit legen. Jeder Spieler erhält ein Bänkchen. Alle Steine werden mit der Zahlenseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Das ist der Topf.

Anschließend entnehmen die Spieler ihre Steine 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 dem höchsten Wert (= Summe der drei Zahlen auf dem Stein) zieht, beginnt. Teilen sich zwei oder mehrere Spieler den höchsten Wert, müssen alle Spieler einen neuen Stein ziehen. Dies geschieht so oft, bis es nur einen Spieler mit dem höchsten Wert gibt. Diese Steine gehen zurück in den Topf.

Der Spieler, der beginnt, wählt einen Stein von seinem Bänkchen, und legt ihn zur Spieleröffnung auf den Tisch. Er darf sich den Wert dieses Steins notieren (**siehe Abb. A**). Sein Zug ist dann vorbei. Jetzt ist der nächste Spieler am Zug. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELVERLAUF

▲ Jeder Spieler versucht, während er am Zug ist, einen seiner Steine passend anzulegen (**siehe Abb. B und Abb. C**). Ein Anlegen wie in **Abb. D und Abb. E** ist nicht erlaubt. Die Steine dürfen an allen Seiten der bereits auf dem Tisch liegenden Steine angelegt werden. Pro Zug darf nur ein Stein angelegt werden.

PUNKTE UND ZUSATZPUNKTE

▲ Einen Stein passend angelegt? Der Spieler darf sich den Wert (=Summe der drei Zahlen auf dem Stein) des angelegten Steins notieren.

Für folgende Figuren bekommt der Spieler 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**)

Bsp.: Für ein doppeltes Sechseck darf sich der Spieler den Wert des angelegten Steins plus 60 Zusatzpunkte notieren.

ENDE DES SPIELS

▲ Hat ein Spieler den letzten Stein seines Bänkchens abgelegt, dann ist dies die "Glocke" zur letzten Runde dieses Spiels. Dieser Spieler erhält 25 Zusatzpunkte. Die Runde wird zu Ende gespielt, bis alle Spieler insgesamt die gleiche Anzahl an Zügen in diesem Spiel gespielt haben. Am Ende bekommt der Spieler, der als erster seinen letzten Stein abgelegt hat, zusätzlich noch den Wert der verbliebenen Steine der anderen Spieler gutgeschrieben.

Man erhält keine Minuspunkte für die Steine, die bei Beendigung des Spiels noch in Besitz sind.

KEIN PASSENDER STEIN?

▲ Kann oder will ein Spieler nicht anlegen, dann MUSS er einen Stein für 5 Minuspunkte aus dem Topf „kaufen“. Der gekaufte Stein darf im gleichen Zug angelegt werden. Wenn der Spieler den Stein erfolgreich angelegt hat, darf er sich den Wert des Steins, abzüglich der 5 Minuspunkte, notieren. Der Zug ist dann vorbei.

Kann oder will der Spieler den gekauften Stein nicht anlegen, hat er zwei Optionen:

- a) Er beendet seinen Zug, ohne einen Stein abzulegen. Er muss sich 5 Minuspunkte notieren.
- b) Er kauft einen oder zwei weitere Steine für jeweils weitere 5 Minuspunkte. Legt er einen dieser Steine erfolgreich an, darf er sich den Wert des angelegten Steins, abzüglich der Minuspunkte der gekauften Steine, notieren. Kann oder will der Spieler jedoch auch nach drei gekauften Stein nicht anlegen, bekommt er zusätzlich 10 Minuspunkte. Der Spieler muss sich 25 Minuspunkte notieren (-5-5-5-10=-25). Der Zug ist dann vorbei.

TOPF LEER?

▲ Wenn ein Spieler keinen passenden Stein anlegen kann oder will, und der Topf leer ist, ist der Zug beendet. Es gibt keine Minuspunkte. Der nächste Spieler ist am Zug.

SPIEL BLOCKIERT?

▲ Wenn kein Spieler mehr anlegen kann, ist das Spiel blockiert und zu Ende. Jeder Spieler zählt den Wert aller eigenen verbliebenen Steine zusammen, und zieht diesen von seiner Gesamtpunktzahl ab. Ein neues Spiel kann beginnen.

DER GEWINNER

▲ Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten ist der Gewinner. Es können auch die Punkte aus mehreren Spielen addiert werden um den Gewinner zu ermitteln.

TAKTIK

▲ Jeder Stein kommt nur einmal im Spiel vor. Er sollte deshalb mit Verstand benutzt werden, um Zusatzpunkte zu verdienen, aber auch um im Voraus zu planen. Die Steine sollten möglichst so angelegt werden, dass man beim nächsten eigenen Zug auch wieder an sie anlegen kann. Alternativ können auch passende Steine zurückgehalten werden, um die Gegner zu blockieren.

TIPPS

▲ Für einen schnelleren Spielverlauf kann eine beliebige Zeitbegrenzung für die Spielzüge vereinbart werden. Es kann auch eine Punktegrenze festgesetzt werden. Es werden so viele Spiele gespielt, bis ein Spieler die Grenze als Erster erreicht. Erreichen zwei oder mehrere Spieler die Grenze im selben Spiel, ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl der Gewinner.

Alternativ kann im Voraus die Anzahl der Spiele vereinbart werden. Nach dem letzten Spiel gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Wird Triominos mit Kindern gespielt, kann man ganz auf das Zählen der Punkte verzichten, oder eine vereinfachte Zählweise anwenden.

- 1 Punkt für jeden erfolgreich angelegten Stein
- 1 Zusatzpunkt für eine Brücke
- 1 Zusatzpunkt für ein Sechseck
- 2 Zusatzpunkte für 2 Sechsecke
- 3 Zusatzpunkte für 3 Sechsecke

- **5 Zusatzpunkte für den Spieler, der zuerst alle seine Steine auf den Tisch gelegt hat.** Die Verlierer erhalten keine Minuspunkte

Achtung. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr! Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farben und Inhaltsänderungen vorbehalten. Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0

© 2013 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland.

www.goliathgames.de

REGLAS

JUGADORES

De 2 a 4 jugadores a partir de 6 años.

CONTENIDO

- 56 fichas Trióminos XXL
- 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
- 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.

© 2013 Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. ac@goliathgames.es.

www.goliathgames.es

REGRAS

JOGADORES

De 2 a 4 jogadores a partir de 6 anos

CONTÉM

- 56 peças Triominos XXL
- 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 PUDESTES 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, o seu turno (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 ajustado 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 várias 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**
- **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.

© 2013 Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. ac@goliathgames.es

www.goliathgames.es

ISTRUZIONI

PER

Da 2 a 4 giocatori dai 6 anni in su.

CONSTENNUTO

- 56 tessere Triominos XXL tessere
- 4 sostegni per le tessere
- istruzioni

SCOPO

▲ Fare più punti possibile sistemando le tessere nel modo giusto.

PREPARAZIONE

▲ Mettere tutti i Triominos rovesciati sul tavolo e mescolarli. Questa è la riserva da cui i giocatori prenderanno le loro tessere per il Triominos nel modo seguente:

con **2 giocatori, 9 tessere per ciascuno.**

da **3 a 4 giocatori, 7 tessere per ciascuno.**

CHI COMINCIA

▲ Ogni giocatore prende una tessera dalla riserva. Il giocatore che ha la tessera con il maggiore valore inizia il gioco.

Le tessere vengono rimesse nella riserva (se si hanno tessere di valore uguale, si dovrà ripetere l'operazione).

Chi inizia mette una tessera qualsiasi sul tavolo e realizza il valore di questa tessera (vedere fig. A).

Il turno di questo giocatore è finito e continua il prossimo giocatore seguendo il senso orario.

SEGUITO DEL

▲ Ogni giocatore prova durante il suo turno a sistemare uno dei suoi Triominos in modo corretto (vedere fig. B e C). gioco Combinazioni come quelle mostrate nella figura D e E non sono permesse.

Le tessere possono venire sistemate a tutti i lati di tutte le tessere già messe sul tavolo (solo 1 tessera per ogni turno di gioco!).

IL PUNTEGGIO

▲ Per una tessera Triominos sistemata in modo corretto il punteggio è equivalente al valore della tessera.

PUNTI EXTRA

- Per un **ponte 40 punti extra** (vedere fig. F),
- Per un **esagono 50 punti extra** (vedere fig. G),
- Per un **doppio esagono 60 punti extra** (vedere fig. H).

Nell'ultimo caso il giocatore realizzerà complessivamente il valore della tessera e 60 punti extra per il doppio esagono.

NESSUNA

▲ Se non si possono o non si vogliono fare combinazioni è **OBBLIGATORIO** "comprare" un Triominos. La tessera "acquistata" combinazione può venire sistemata durante lo stesso turno di gioco. Si possono comprare al massimo tre tessere ad ogni turno e per.

CON I TRIOMINOS?

▲ Ogni tessera "acquistata" si dovranno togliere 5 punti dal punteggio. Il giocatore che ha "comprato" per 3 volte una tessera ma non ne ha ancora collocata nessuna ha concluso il suo turno ed il gioco passa ad un altro (in questo caso vengono tolti altri 10 punti, in totale -25 punti quindi).

Il giocatore seguente continua .

FINE DEL GIOCO

▲ Se un giocatore ha collocato l'ultima tessera, questo fungerà da "segnale" per l'ultimo giro.

Questo giocatore riceverà 25 punti in premio più il totale dei Triominos che sono ancora in mano agli altri giocatori. I perdenti di questo giro non ricevono alcuna penalizzazione per le tessere che essi stessi hanno ancora alla conclusione del giro. Il giro è quindi finito.

ATTENZIONE! Se ciò avvenisse a metà giro, il giro deve essere terminato in modo tale che tutti i giocatori abbiano giocato un numero identico di volte!

IL VINCITORE

▲ Chi ha totalizzato più punti. Ciò può avvenire in uno o più turni di gioco.

NUOVO GIRO

▲ Tutte le tessere vengono nuovamente messe sul tavolo, rovesciate e ben mescolate. Un nuovo giro può cominciare.

LIMITE DI TEMPO

▲ Per una veloce conclusione del gioco si può stabilire un limite di tempo.

TATTICA

▲ Ogni tessera è unica (cioè può venire usata nel gioco solo una volta), si raccomanda ai giocatori di usarla bene, per guadagnare punti extra ma anche pensando alle prossime mosse del gioco, ad esempio sistemando tessere dove anche durante un prossimo turno si potrà continuare.

GIOCO BLOCCATO?

▲ Se nessuno dei giocatori può sistemare le tessere il gioco è bloccato e la partita dovrà essere conclusa. Il vincitore del giro in tal caso è il giocatore con il minor valore di tessere ancora in suo possesso. Questi punti vengono tolti dal suo punteggio mentre il totale degli altri giocatori viene conteggiato assieme al suo punteggio. Non c'è alcun premio in punti. I perdenti di questo giro non verranno penalizzati. Il prossimo giro può iniziare.

RISERVA VUOTA

▲ Non si può sistemare alcuna tessera e la riserva è vuota? Il turno è passato e bisogna aspettare il prossimo turno (nessuna penalizzazione).

CONSIGLI

▲ Fissate un punteggio limite ad es. di 400 punti (che si possono totalizzare in vari giri) o giocate un numero di giri stabilito in anticipo.

Se si gioca con bambini, è meglio lasciare perdere il conteggio dei punti o adottare un conteggio più semplice:

- 1 punto per tessera combinata
- 1 punto extra per un ponte
- 1 punto extra per un esagono
- 2 punti extra per 2 esagoni
- 3 punti extra per 3 esagoni
- 5 punti extra per il giocatore che per primo ha messo tutte le sue tessere sul tavolo (nessuna penalizzazione)

Attenzione. Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi per la presenza di piccole parti. Conservare la confezione per riferimenti futuri. Colori il contenuto e modelli possono variare rispetto a quanto illustrate.

www.goliathgames.com

INSTRUCTIONS

FOR

2 to 4 players from age 6 upwards.

CONTENTS

- 56 Triominos XXL tiles
- 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 Triominoes 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 Triominoes 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**
- 5 points extra for **the first player to put all his Triominoes 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.

www.goliathgames.com



Under license from Pressman, N.Y.N.Y.

www.goliathgames.com