INSTRUCTIONS

GB

CONTENTS
▲ 56 Triominos, 4 racks, instructions.

OBJECT OF THE GAME
To get as many points as possible by strategically placing and matching Triominos.

SET UP
Place all Triominos face down on the table and shuffle them.
- For a 2 player game, each player draws 9 Triominos and places them on their rack.
- For a 3 or 4 player game, each player draws 7 Triominos and places them on their rack.
The tiles left constitute the spares for use during the game.
To decide who goes first, each player draws a Triomino from the spare pile. The player with the highest score when adding the values of their tile begins (in case of equal scores, draw again). These Triominos are then placed back into the pool.

PLAYING THE GAME
To start the game, the first player chooses one of their Triominos and places it on the table (see fig. A). They score the sum of the values shown on the tile played. Their turn is then over and the game proceeds clockwise.
During the next turn, the player must play a Triomino next to one already placed. This move is only valid when both tiles have a matching side; which means that the numbers in **the two corners must match** (see fig. B and C). Figure D and E show incorrect moves. **Only one Triomino can be played per turn.** Any new tile played will have to comply with the matching rules; **all** corners must match.

SCORING AND BONUS
The score is calculated by adding the three numbers on the Triomino which has just been placed (see examples).
On top of the value of the tile, players will get extra points if they make certain shapes:
▲ **40** extra points for a **BRIDGE** (fig. F). To form a bridge, each side of the Triomino must be blank and the opposite corner must match.
▲ **50** extra points for a **HEXAGON** (fig. G).
▲ **60** extra points for a **DOUBLE HEXAGON** (fig. H).
▲ **70** extra points for a **TRIPLE HEXAGON** (fig. I).

DRAWING A TRIOMINO
If a player cannot (or does not want to) play a Triomino, they must draw a new tile and immediately try to place it. If they still cannot play, they draw a second tile and **try to place** it. If they fail again, the player draws a third and final tile and **attemps to place it one last time.** For each tile a player has to draw, 5 points are deducted from their overall score. If the player picked 3 tiles and was still unable to play, they lose 10 more points; so, a total of 25 points (5+5+5+10 penalty).
Their turn is then over and the next player proceeds.

END OF THE GAME
When a player places their **last Triomino,** they score a **bonus of 25 points,** plus the total of all the points remaining on their opponents' racks.

THE WINNER
The player with the highest score is the winner.

NOTES
- If a player has to draw and **there are no tiles left,** they skip their turn and their score remains unchanged.
- If **none of the players can play,** the game ends. Players count the points remaining on their own rack and substract that total from their score.
- Each tile is unique, which helps players to build a strategy during the game. Don't forget to anticipate your next move by creating playable spaces.

OFFICIAL RULES
Triominos is often played in a casual way. Playing a single game, without keeping track of the score.
But for a more competitive game, there are official tournament rules. The game is played with a 400 points limit. Usually, this requires players to accumulate points over 2 or 3 rounds. When a player exceeds 400 points, that round will be the last. Once the final round is over, the player with the highest overall score wins.

RÈGLE DU JEU

FR

CONTENU
▲ 56 Triominos, 4 réglettes, la règle du jeu.

BUT DU JEU
Obtenir un maximum de points en plaçant ses Triominos de façon stratégique.

MISE EN PLACE
Etalez tous les Triominos face cachée sur la table et mélangez-les.
- Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos et les place sur sa réglette.
- Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos et les place sur sa réglette.
Le reste des Triominos constitue la pioche.
Pour décider qui commence la partie, chaque joueur pioche un Triominos. Celui qui obtient le plus fort total en additionnant les chiffres de sa tuile devient le premier joueur (en cas d'égalité, piocher de nouveau). Ces tuiles retournent ensuite dans la pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE
Pour débuter la partie, le premier joueur choisit l'un de ses Triominos et le pose au milieu de la surface de jeu (voir fig. A). Il marque un score correspondant au total des chiffres inscrits sur la tuile jouée. Son tour est alors terminé. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur dont c'est le tour doit placer un Triominos à côté d'une tuile déjà posée. Pour que ce coup soit valide, ces 2 Triominos doivent avoir un coté en commun, ce qui signifie que **les deux pointes doivent correspondre** (voir fig. B et C). Les figures D et E montrent des coups non-autorisés. **On ne peut jouer qu'un seul Triominos par tour.** Pour chaque nouveau Triominos joué, il faudra vérifier que **toutes** les pointes respectent la règle des contacts.

SCORE ET BONUS
Le score est calculé en additionnant les trois chiffres du Triominos qui vient d'être placé (voir exemples).
En plus de la valeur du Triominos posé, il est possible de marquer des points bonus en formant certaines figures :
▲ **40** points supplémentaires pour un **PONT** (fig. F). Pour former un pont, il faut un espace vide de chaque côté du Triominos joué et que la pointe opposée corresponde.
▲ **50** points supplémentaires pour un **HEXAGONE** (fig. G).
▲ **60** points supplémentaires pour un **DOUBLE HEXAGONE** (fig. H).
▲ **70** points supplémentaires pour un **TRIPLE HEXAGONE** (fig. I).

PIOCHE
Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) poser de Triominos, il pioche une tuile et **tente aussitôt de la placer**. S'il n'y parvient pas, il en pioche une seconde et tente de la placer. En cas d'insuccès, il pioche une troisième et **dernière tuile qu'il tente également de placer.**
Pour chaque Triominos pioché, ce joueur déduit 5 points de son score. Si après avoir pioché 3 fois il ne peut toujours pas jouer, il perd encore 10 points supplémentaires : soit un total de 25 points (5+5+5+10 points de pénalité).
On considère alors que son tour est fini, c'est au tour du joueur suivant.

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 réglettes des autres joueurs pour les ajouter à son score.

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

PRÉCISIONS
- Si un joueur doit piocher et que **la pioche est vide**, il passe son tour et ne change rien à son score.
- Si **plus personne ne peut jouer**, la partie s'arrête. Les joueurs comptabilisent respectivement les points restant sur leur réglette et les soustraient de leur total.
- Chaque tuile est unique, cela permet d'élaborer des stratégies de placement. Pensez à anticiper le coup suivant en vous créant des emplacements favorables.

RÈGLES OFFICIELLES
Le Triominos est souvent joué de manière décontractée, sur une seule manche, voire, sans compter les points.
Sachez cependant qu'il existe une règle officielle pour les tournois. Les parties se jouent en 400 points. Cela nécessite de cumuler les points sur 2 ou 3 manches. Quand un joueur dépasse les 400 points, cela signifie que la partie en cours sera la dernière. On finit la partie en cours avant de déterminer le vainqueur.

THE ORIGINAL
Triominos®
ORIGINAL

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

Made in China.

www.goliathgames.com

Lost a part? Go to our webshop and order it online! www.goliathgames.com

FR NOTICE D'INSTRUCTIONS

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

930664

930664.0-10-v01-2307

THE ORIGINAL
Triominos®
ORIGINAL

AGE 6+
2-4 PLAYERS

HANDLEIDING

NL

INHOUD
▲ 56 Triominos-stenen, 4 plankjes, spelregels.

DOEL VAN HET SPEL
Zoveel mogelijk punten halen door passende stenen aan te leggen.

VOORBEREIDING
Leg alle Triominos-stenen omgekeerd op tafel en schuif ze goed door elkaar.
- Als er 2 spelers zijn, neemt iedere speler 9 Triominos-stenen en plaatst deze op zijn plankje.
- Bij 3 of 4 spelers, neemt iedere speler 7 Triominos-stenen en plaatst deze op zijn plankje.
De stenen die nog op tafel liggen vormen de pot.
Iedere speler neemt een steen uit de pot om te bepalen wie mag beginnen. Tel alle getallen op de steen bij elkaar op. De speler die de steen met de hoogste waarde heeft, begint. (Herhaal dit als twee spelers een steen met dezelfde waarde hebben). Deze stenen worden weer in de pot gelegd.

TIJDENS HET SPEL
De speler die begint, legt een willekeurige steen op tafel en ontvangt de totale waarde van de steen als punten (zie fig. A). Zijn beurt is dan voorbij. Vervolgens is de speler die links van hem zit aan de beurt.
Hij probeert een Triominos-steen van zijn plankje aan te leggen aan een steen die al op tafel ligt. Een van de zijden van de stenen moeten hierbij overeenkomen, dus de getallen in **de twee hoeken van de stenen moeten gelijk zijn** (zie fig. B en C). Aanleggen zoals in figuur D en E is dus niet toegestaan. **Per beurt mag slechts één steen worden aangelegd.** Controleer steeds of **alle** stenen volgens de bovenstaande regels zijn aangelegd.

SCORE EN BONUSPUNTEN
De score wordt berekend door de drie getallen op de aangelegde steen bij elkaar op te tellen (zie voorbeelden).
Spelers kunnen bovendien bonuspunten halen door bepaalde figuren te leggen:
▲ Voor een **BRUG: 40** bonuspunten (zie fig. F). Om een brug te vormen, moeten de zijkanten van de steen vrij zijn, past de onderkant bij een steen en komt de tegenovergestelde hoek ook met een steen overeen.
▲ Voor een **ZESHOEK: 50** bonuspunten (zie fig. G).
▲ Voor een **DUBBELE ZESHOEK: 60** bonuspunten (zie fig. H).
▲ Voor een **DRIEVOUDIGE ZESHOEK: 70** bonuspunten (zie fig. I).

TRIOMINOSSTENEN NEMEN
Als een speler geen Triominos-steen kan (of wil) aanleggen, moet hij een nieuwe steen uit de pot nemen **en deze meteen proberen aan te leggen.** Als dit nog steeds niet lukt, moet hij een tweede steen uit de pot nemen en proberen aan te leggen. Als dit weer niet lukt, moet de speler voor de derde en **laatste maal een steen uit de pot nemen en proberen aan te leggen.**
Iedere keer dat een speler een steen uit de pot moet halen, worden er 5 punten van zijn score afgetrokken. Als de speler 3 stenen uit de pot heeft genomen en geen enkele steen kon aanleggen, gaan er nog eens tien punten van zijn score af. In totaal verliest hij dus 25 punten (5+5+5+10).
Zijn beurt is dan voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL
Als een speler zijn **laatste steen** aanlegt, scoort hij **25 bonuspunten** plus het totaal van alle waarden van de stenen die de andere spelers nog op hun plankje hebben staan.

DE WINNAAR
De speler met de hoogste score is de winnaar.

OPMERKINGEN
- Als een speler geen steen kan aanleggen en **de pot leeg** is, slaat hij een beurt over. Zijn score blijft dan onveranderd.
- Als **geen enkele speler een steen kan aanleggen,** eindigt het spel. De spelers tellen het aantal punten dat ze nog op hun plankje hebben bij elkaar op en trekken dat aantal van hun score af.
- Elke steen is uniek, waardoor tactisch kan worden gespeeld. Denk vooruit en leg stenen aan waaraan je zelf kunt aanleggen als je weer aan de beurt bent.

OFFICIËLE REGELS
Triominos wordt vaak in één ronde gespeeld, zonder dat een score wordt bijgehouden. Maar er zijn ook officiële toernooiregels voor spelers die competitiever zijn ingesteld. Bij een dergelijk spel wordt een limiet van 400 punten ingesteld. Meestal moeten hiervoor 2 of 3 rondes worden gespeeld. Als een speler meer dan 400 punten behaalt, betekent dit dat deze ronde de laatste is. Zodra de ronde is afgelopen, worden de eindscores berekend en komt er een winnaar uit de bus.

SPIELANLEITUNG

DE

INHALT
▲ 56 Triominos-Steine, 4 Ablagebänkchen, Spielanleitung.

ZIEL DES SPIELS
Möglichst viele Punkte zu erzielen, indem die Triominos-Steine strategisch angelegt werden.

VORBEREITUNG
Alle Triominos-Steine verdeckt auf den Tisch legen und mischen.
- Bei 2 Spielern zieht jeder Spieler 9 Steine und stellt sie auf sein Ablagebänkchen.
- Bei 3 oder 4 Spielern zieht jeder Spieler 7 Steine und stellt sie auf sein Ablagebänkchen.
Die übrigen Steine bilden den Vorrat.
Um herauszufinden, wer anfangen darf, zieht jeder Spieler einen Stein aus dem Vorrat. Der Spieler, der den Stein mit dem höchsten Wert zieht, wenn alle Ziffern auf seinem Stein addiert werden, darf anfangen. Bei Gleichstand muss erneut gezogen werden. Diese Steine werden zurück in den Vorrat gelegt.

SPIELABLAUF
Der Spieler, der beginnt legt einen seiner Triominos-Steine auf den Tisch und erhält den Wert dieses Steines als Punkte (siehe Abb. A). Damit ist sein Zug beendet. Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.
Der nächste Spieler muss versuchen, einen seiner Triominos-Steine an den Stein auf dem Tisch anzulegen. Der Zug ist nur gültig, wenn die Steine eine passende Seite haben; das heißt, dass die Ziffern an **beiden Ecken übereinstimmen müssen** (siehe Abb. B und C). Anlegen wie in Abbildung D und E ist nicht erlaubt. **Pro Spielzug kann nur ein Triominos-Stein gespielt werden.** Kontrolliert, dass **alle** neuen Triominos-Ecken den oben genannten Regeln entsprechen.

PUNKTE UND BONUSPUNKTE
Die Punkte werden gezählt, indem die drei Ziffern auf dem gespielten Triominos-Stein addiert werden (siehe Beispiele).
Zusätzlich zum Wert des Steins kann ein Spieler zusätzliche Punkte bekommen, wenn er bestimmte Formen bildet:
▲ **40** Bonuspunkte für eine **BRÜCKE** (siehe Abb. F). Um eine Brücke zu bilden, muss eine Seite des Triominos-Steins frei sein und die gegenüberliegenden Ecken müssen übereinstimmen.
▲ **50** Bonuspunkte für ein **SECHSECK** (siehe Abb. G).
▲ **60** Zusatzpunkte für ein **DOPPELTES SECHSECK** (siehe Abb. H).
▲ **70** Zusatzpunkte für ein **DREIFACHES SECHSECK** (siehe Abb. I).

EINEN TRIOMINOS-STEIN ZIEHEN
Wenn ein Spieler nicht legen kann (oder nicht legen möchte), muss er einen neuen Triominos-Stein ziehen **und sofort versuchen, ihn anzulegen.** Wenn er immer noch nicht legen kann, muss er einen zweiten Stein ziehen und versuchen, diesen anzulegen. Wenn er dann immer noch nicht anlegen kann, muss er einen dritten und **letzten Stein ziehen und versuchen, zu legen.**
Für jeden neu gezogenen Triominos-Stein werden dem Spieler 5 Punkte abgezogen. Wenn der Spieler 3 Steine zieht und nicht in der Lage ist, einen Triominos-Stein anzulegen, werden noch einmal 10 Punkte, insgesamt also 25 Punkte, abgezogen (5+5+5+10 Strafpunkte).
Sein Zug ist dann zu Ende und der nächste Spieler ist dran.

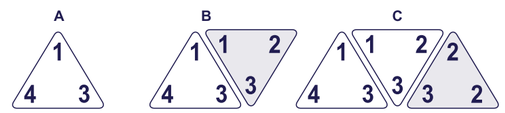
ENDE DES SPIELS
Wenn ein Spieler seinen **letzten Triominos-Stein** anlegt, erhält er **25 Bonuspunkte** und die Punkte aller Steine, die die anderen Spieler noch auf ihren Ablagebänkchen haben.

DER SIEGER
Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger.

ANMERKUNGEN
- Wenn ein Spieler ziehen muss und **der Vorrat leer ist**, muss er aussetzen und seine Punktzahl ändert sich nicht.
- Wenn **kein Spieler mehr anlegen kann**, ist das Spiel zu Ende. Die Spieler zählen die übrigen Punkte auf ihren eigenen Ablagebänkchen und ziehen diese von ihrer Punktzahl ab.
- Jeder Stein ist einmalig, deswegen ist es hilfreich, eine Positionierungsstrategie zu entwickeln. Den nächsten Zug so vorauszuplanen, dass eine Lücke für einen Stein entsteht, ist somit möglich und sinnvoll.

OFFIZIELLE REGELN
Triominos wird häufig ohne Punkte zu zählen gespielt.
Aber für ehrgeizige Spieler gibt es offizielle Wettkampfregeln. Ein Spiel wird mit einem Ziel von 400 Punkten gespielt. Normalerweise sind 2 oder 3 Runden nötig, um diese Punkte zu sammeln. Wenn ein Spieler über die 400-Punkte-Grenze kommt, ist das laufende Spiel das Letzte. Die Spieler spielen diese Runde zu Ende. Die abschließende Gesamtpunktzahl bestimmt den Sieger.

Fig. A-B-C



score 1+3+4=8 — score 1+2+3=6 — score 3+2+2=7

Fig. D-E

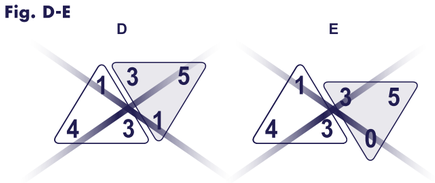
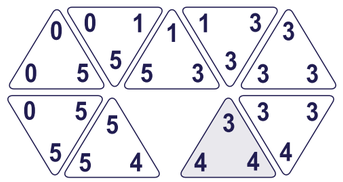
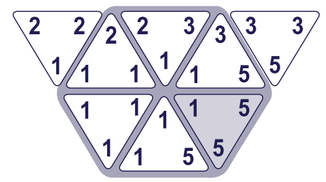


Fig. F



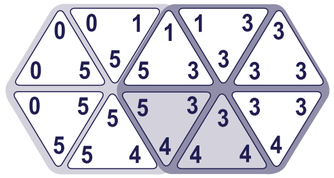
score 3+4+4+40=51

Fig. G



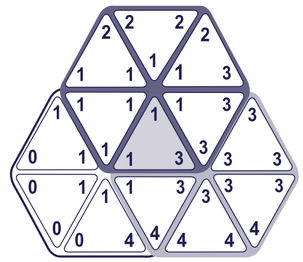
score 5+5+1+50=61

Fig. H



score 5+3+4+60=72

Fig. I



score 1+1+3+70=75

ISTRUZIONI

IT

CONTENUTO
▲ 56 tessere Triominos, 4 leggii porta tessere, 1 manuale di istruzioni.

OBIETTIVO DEL GIOCO
Ottenere il maggior numero possibile di punti posizionando ed incrociando strategicamente le tessere Triominos.

PREPARAZIONE DEL GIOCO
Metti tutte le tessere Triominos a faccia in giù sul tavolo e mescolale.
- Per una partita con 2 giocatori, ogni giocatore pesca 9 tessere Triominos e le posiziona sul proprio leggio.
- Per una partita con 3 o 4 giocatori, ogni giocatore pesca 7 tessere Triominos e le posiziona sul proprio leggio.
Tenere da parte le tessere avanzate per utilizzarle durante la partita.
Per decidere il giocatore che inizia per primo, pescare una tessera da quelle avanzate. Inizia il giocatore che ha pescato il numero più alto, rimettere poi la tessera insieme alle altre avanzate prima di iniziare la partita.

REGOLE DEL GIOCO
Per iniziare la partita, il primo giocatore sceglie una delle proprie tessere Triominos e la posiziona sul tavolo sommando il valore totale della tessera (vedere la fig. A). Il turno è finito ed il gioco procede in senso orario.
Il giocatore successivo deve posizionare una delle proprie tessere accanto ad un'altra che è già sul tavolo. La mossa è considerata valida quando entrambe le tessere hanno i lati con i numeri corrispondenti. Ovvero i numeri sui **due lati devono combaciare** (vedi fig. B e C). Le figure D ed E mostrano delle mosse non corrette. **Posizionare una sola tessera Triominos per ogni turno.** Ogni nuova tessera giocata dovrà rispettare le regole di abbinamento; **tutti** gli angoli dovranno coincidere.

PUNTEGGIO E BONUS
Il punteggio è calcolato sommando i tre numeri della tessera Triominos posizionata (vedi esempio).
In aggiunta ai punti ottenuti dalla somma della tessera si possono ottenere dei punti extra nei seguenti casi:
▲ **40** punti extra per un **PONTE** (fig. F). Per formare un ponte, ciascun lato della tessera Triominos deve essere vuoto e l'angolo opposto deve corrispondere.
▲ **50** punti extra per un **ESAGONO** (fig. G).
▲ **60** punti extra per un **DOPPIO ESAGONO** (fig. H).
▲ **70** punti extra per un **TRIPLO ESAGONO** (fig. I).

PESCA UNA TESSERA TRIOMINOS
Se un giocatore non può (o non vuole) giocare una propria tessera Triominos, deve pescarne una da quelle avanzate e provare a posizionarla immediatamente. Se non è possibile, pescarne una seconda e **riprovare a posizionarla.** Se al terzo tentativo ancora non è possibile posizionare la tessera **il giocatore passa il turno.**
Per ogni tessera che un giocatore deve pescare dal centro del tavolo, vengono sottratti 5 punti dal punteggio complessivo. Se il giocatore dopo 3 tessere pescate non è stato ancora in grado di giocare, deve sottrarre 10 punti extra; quindi, un totale di 25 punti (5 + 5 + 5 + 10 penalità).
Il turno è terminato ed il gioco passa al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO
Quando un giocatore posiziona l'**ultima delle proprie tessere Triominos** ottiene un **bonus di 25 punti** più il totale di tutti i punti delle tessere Triomonos rimaste sui leggii degli aversari.

IL VINCITORE
Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

PRECISAZIONI
- Se un giocatore deve posizionare e **non ci sono tessere disponibili**, salta il proprio turno ed il punteggio rimane invariato
- Se **nessuno dei giocatori può giocare**, la partita termina.
I giocatori contano i punti sulle tessere rimaste nel proprio leggio e sottraggono il totale dal loro punteggio.
- Ogni tessera è unica, quindi è importante valutare strategicamente il suo posizionamento. Non dimenticare di prevedere la tua prossima mossa creando spazi utili.

REGOLE UFFICIALI
E' possibile giocare a Triominos anche in modo casuale. Giocando una sola partita e/o senza tenere conto del punteggio.
Ma per un gioco più competitivo, ci sono delle regole ufficiali. Il gioco prevede un punteggio massimo di 400 punti. Di solito, questo punteggio lo si raggiunge accumulando punti con 2 o 3 partite. Il primo giocatore che supera i 400 punti determina la fine della partita. Una volta terminata la partita finale, sommare tutti i punti per determinare il vincitore. Vince il giocatore con il punteggio complessivo più alto.

INSTRUCCIONES

ES

CONTENIDO
▲ 56 Fichas Triominos, 4 soportes de fichas e instrucciones.

OBJETIVO DEL JUEGO
Conseguir el mayor número de puntos posible jugando estratégicamente tus Triominos.

PREPARACIÓN
Coloca todos tus Triominos, boca abajo, sobre la mesa y mézclalos.
- Para 2 jugadores, cada jugador coge 9 Triominos y los coloca en el soporte.
- Para 3-4 jugadores, cada jugador coge 7 Triominos y los coloca en su soporte.
Las fichas sobrantes se quedan de bote, apartadas, para robar en caso de penalización.
Para elegir el jugador que empieza, se roba una ficha del bote. El jugador que tenga la ficha con la suma de su numeración más alta, empieza. En caso de empate, se coge de nuevo otra ficha. Devuelve estas fichas al bote, antes de empezar.

MODO DE JUEGO
El jugador que empieza coloca cualquier Triominos en la mesa y se suma el valor total de esa ficha (ver fig. A). Su turno ha terminado. Es el turno ahora del siguiente jugador. El juego continua de izquierda a derecha.
En su turno el jugador deberá colocar una de sus fichas junto a otra que ya este sobre la mesa. Para que la colocación sea válida el lado de la ficha colocada debe tener **los mismos números y en igual posición que los números que hay en el lado de la ficha que está sobre la mesa** (ver fig. B y C). Juntar Triominos como se muestra en las figuras D y E, no está permitido.
Solo se puede jugar un Triominos en cada turno. Comprobad que **cada** nueva ficha colocada, se ha puesto como se ha explicado anteriormente en las reglas de juego.

PUNTUACIÓN Y BONUS
La puntuación se calcula añadiendo la suma de los 3 números de cada ficha colocada sobre la mesa (ver ejemplos).
Además del valor de la suma de la ficha colocada, se puede obtener puntos extra si se realizan ciertas jugadas como:
▲ **40** puntos extra por **EL PUENTE** (ver fig. F) Para formar un puente, cada lado de las fichas deben estar vacías y los lados opuestos coincidiendo.
▲ **50** puntos extra por el **HEXÁGONO** (ver fig. G).
▲ **60** puntos extra por el **DOBLE HEXÁGONO** (ver fig. H).
▲ **70** puntos extra por el **TRIPLE HEXÁGONO** (ver fig. I).

COLOCACIÓN DE UNA FICHA TRIÓMINOS
Si un jugador no puede (o no quiere) jugar una ficha, debe robar una ficha del bote e **intentar colocarla, en este mismo turno.** Si no fuese posible jugarla, deberá robar una segunda ficha y volver a intentarlo. Si de nuevo no puede, **roba una tercera y si esta tampoco la puede colocar, pasa su turno**.
Por cada Triominos robado de esta forma el jugador deberá restarse 5 puntos. Así, si el jugador ha robado 3 fichas y no ha podido colocar ninguna, además resta otros 10 puntos. En total se restaría 25 puntos (5+5+5+10 de penalización extra).
Su turno pasa al siguiente jugador.

FIN DE LA PARTIDA
Cuando un jugador coloca su **último Triominos**, la partida termina. Este jugador consigue **25 puntos extra de bonus.** Más la suma de todas las fichas que aún tienen el resto de los jugadores en sus soportes.

EL GANADOR
El jugador con la puntuación más alta es el ganador.

NOTAS
- Si un jugador tiene que robar una ficha y **el bote está vacío**, solo pierde su turno, pero su puntuación no se altera.
- Si en algún momento, **ningún jugador puede colocar ficha**, la partida termina. Los jugadores cuentan el valor total de las fichas que les quedan en los soportes y restan este valor al total de su puntuación en ese momento.
- Cada ficha es única, por lo que es importante valorar estratégicamente su colocación en la mesa. No olvides anticiparte a tus próximos movimientos, creándote fichas "colocables" con las que te quedan en el soporte.

REGLAS OFICIALES.
Triominos se suele jugar de manera informal, como un juego más, sin estar muy pendiente del marcador.
Pero como en todo, en este juego también hay jugadores expertos y unas reglas oficiales para torneos. En estas, la partida tiene un limite de 400 puntos. Generalmente, esto significa que debes acumular los puntos en 2 o 3 rondas. Cuando un jugador sobrepasa los 400 puntos, llega el momento de disputar la última ronda y termina la partida.
El resto de los jugadores suman sus puntos. El que más puntos haya tenido, es el ganador.

INSTRUÇÕES

PT

CONTEÚDO
▲ 56 Peças de Triominó, 4 suportes para peças, regras do jogo.

OBJETIVO DO JOGO
Conseguir o maior número de pontos possível jogando estrategicamente os seus Triominós.

PREPARAÇÃO DO JOGO
Coloque todos os Triominós voltados para baixo em cima da mesa e misture-os.
- 2 jogadores: cada jogador vai ao baralho e tira 9 Triominós para colocar no seu suporte.
- 3-4 jogadores, cada jogador vai ao baralho e tira 7 Triominós para colocar no seu suporte.
As peças que sobram ficam no baralho para serem usadas em caso de penalização.
Para se saber quem começa, cada jogador vai buscar uma peça ao baralho. O jogador cuja peça some mais pontos é o que inicia o jogo. Em caso de empate, os jogadores devem ir ao baralho buscar novas peças. Antes de começar, devolva essas peças ao baralho.

COMO JOGAR
O jogador que começa, coloca um Triominó em cima da mesa. Calcula-se o valor total dessa peça (ver fig. A) e a vez passa para o jogador seguinte.
O jogo avança da esquerda para a direita.
Na sua vez, o segundo jogador deve colocar uma peça junto da que foi colocada em cima da mesa. Para que a jogada seja válida, um lado desta peça deve coincidir com um lado da peça que já se encontra sobre a mesa, o que significa **que ambos os números devem coincidir com os números da primeira peça** (ver fig. B e C). Não é permitido juntar os Triominós como nas figuras D e E. **Só se pode jogar um Triominos de cada vez**. Verifique que **todas** as peças foram colocadas da forma indicada nas regras anteriores.

PONTOS E BÓNUS
Os pontos calculam-se somando os 3 números de cada peça colocada sobre a mesa (ver exemplos).
Para além do valor da soma da peça colocada, o jogador poderá obter pontos extra, sempre que realize determinadas jogadas, tais como:
▲ **40** pontos extra pela **PONTE** (ver fig. F). Para fazer uma ponte, cada lado da peça tem de estar livre e os cantos opostos têm de coincidir.
▲ **50** pontos extra pelo **HEXÁGONO** (ver fig. G).
▲ **60** pontos extra pelo **DUPLO HEXÁGONO** (ver fig H).
▲ **70** pontos extra pelo **TRIPLO HEXÁGONO** (ver fig I).

COLOCAÇÃO DE UMA PEÇA DE TRIOMINOS
Se um jogador não puder (ou não quiser) colocar **uma peça, deve ir ao baralho durante a sua jogada.** Se não a puder usar, deve ir buscar uma segunda peça e voltar a tentar. Se uma vez mais não lhe for possível jogar, **deve retirar uma terceira e se esta não servir, deve passar a vez.**
Por cada Triominó retirado desta forma, o jogador desconta 5 pontos ao seu total. Além disso, se o jogador for buscar 3 peças e não puder colocar nenhuma, deve subtrair ao total mais 10 pontos. A subtração total seria de 25 pontos (5+5+5+10 de penalização extra). A sua jogada termina e deve dar a vez ao jogador seguinte.

FIM DO JOGO
Quando um jogador coloca o seu **último Triominó,** o jogo acaba. Para além da soma de todas as peças que os restantes jogadores tenham nos seus suportes, este jogador tem direito a **25 pontos extra.**

O VENCEDOR
O vencedor será o jogador com a pontuação mais alta.

NOTAS
- Se um jogador tiver de ir buscar uma peça e **o baralho já tiver acabado,** apenas perde a vez, não se alterando a sua pontuação.
- Se, numa determinada altura, **nenhum jogador puder colocar uma peça,** o jogo termina. Os jogadores devem somar o valor total das peças que ainda têm nos suportes e subtrair este valor ao total da pontuação que tiverem nesse momento.
- Cada peça é única, pelo que é importante que avalie estrategicamente a sua colocação. Não se esqueça de tentar prever os movimentos seguintes, colocando peças que possam encaixar com as que ainda tem no suporte.

REGRAS OFICIAIS
O Triominó é um jogo que se costuma jogar de forma informal, como outro jogo qualquer, e sem muitas preocupações com a pontuação. Mas também há jogadores peritos neste jogo e regras oficiais para torneios. Nessas regras, o jogo tem um limite de 400 pontos. Geralmente isso significa que os pontos devem ser acumulados em 2 ou 3 voltas. O jogo em que um jogador ultrapassa os 400 pontos é o último mas esse jogo deve ser terminado. O jogador que mais pontos obtiver, será o vencedor.

INSTRUKCJA

PL

ZAWARTOŚĆ
▲ 56 Triomino, 4 podstawki, instrukcja.

CEL GRY
Zdobyć jak najwięcej punktów, poprzez dołączanie pasujących Triomino.

PRZYGOTOWANIE
Ułóżcie wszystkie Triomino wartościami skierowanymi w dół. Następnie dokładnie je wymieszajcie.
- W grze dla 2 graczy, każdy ciągnie po 9 Triomino i umieszcza na swojej podstawce.
- W grze dla 3 lub 4 graczy, każdy ciągnie po 7 Triomino i umieszcza na swojej podstawce.
Pozostałe kamienie tworzą pulę banku, do wykorzystania w trakcie gry.
Aby ustalić, kto rozpocznie grę, każdy z graczy ciągnie jedno Triomino z puli. Ten kto wyciągnie kamień o największej sumie punktów rozpoczyna grę (w przypadku równej wartości, powtórzcie losowanie). Triomino użyte w losowaniu, wracają do puli.

ROZGRYWKA
Aby rozpocząć grę, pierwszy gracz wybiera jedno ze swoich Triomino i kładzie je na stole (patrz rys. A). Zdobywa punkty zgodnie z wartościami na zagranym kamieniu i jego tura się kończy. Gra toczy się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
Podczas następnej tury, gracz musi dołożyć Triomino do kamienia, który już znajduje się na stole. Zagranie jest prawidłowe, wyłącznie wtedy, gdy oba kamienie mają pasujące boki; to znaczy, że cyfry **w obu stykających się narożnikach pasują do siebie** (patrz rys. B oraz C). Na rysunku D i E pokazano nieprawidłowe zagrania. **Można dołożyć tylko jedno Triomino podczas swojej tury.** Każdy nowy kamień musi być dokładany zgodnie z zasadami; **wszystkie** narożniki muszą do siebie pasować.

PUNKTACJA I BONUS
Punkty oblicza się poprzez dodanie trzech cyfr w narożnikach Triomino dołożonego w danej turze (patrz przykłady). Oprócz wartości kamienia, gracz otrzymuje dodatkowe punkty, za ułożenie określonej struktury:
▲ **40** dodatkowych punktów za **MOST** (BRIDGE) (rys. F). Aby stworzyć most, każdy z boków Triomino musi być pusty, a przeciwległe narożniki muszą pasować.
▲ **50** dodatkowych punktów za **HEKSAGON** (rys. G).
▲ **60** dodatkowych punktów za **PODWÓJNY HEKSAGON** (rys. H).
▲ **70** dodatkowych punktów za **POTRÓJNY HEKSAGON** (rys. I).

DOBIERANIE TRIOMINO
Gracz, który nie może (lub nie chce) dołożyć Triomino, musi dobrać nowy kamień, a następnie natychmiast spróbować go dołożyć. Jeśli gracz znów nie może wykonać zagrania, dobiera drugi kamień i **próbuje go dołożyć.** Jeśli i tym razem się nie uda, gracz dobiera trzeci, ostatni w tej turze kamień i próbuje **dołożyć go do układu.**
Za każdy dobrany kamień, gracz odejmuje 5 punktów od swojego całkowitego wyniku. Jeżeli gracz dobrał 3 kamienie i nadal nie był w stanie dołożyć pasującego kamienia, traci dodatkowe 10 punktów; czyli traci łącznie 25 punktów (5+5+5+10 punktów karnych). Tura gracza kończy się i ruch ma kolejny gracz.

KONIEC GRY
Gdy którykolwiek z graczy położy swoje **ostatnie Triomino,** otrzymuje **bonus w postaci 25 punktów,** oraz sumę wartości wszystkich kamieni, które pozostały na podstawkach przeciwników.

ZWYCIĘZCA
Gracz, który osiągnie najwyższą ilość punktów zostaje zwycięzcą.

UWAGI
- Jeżeli gracz musi dobrać kamień, a **pula banku jest pusta,** gracz traci turę, a jego punktacja pozostaje bez zmian.
- Jeżeli **żaden z graczy nie może dołożyć kamienia** do układu, gra się kończy. Gracze podliczają łączną wartość kamieni na swoich podstawkach i odejmują ją od uzyskanego wyniku.
- Każdy z kamieni jest unikalny, co pozwala na budowanie strategii w grze. Nie należy zapominać o planowaniu kolejnego ruchu i tworzeniu odpowiedniej przestrzeni do dołożenia kamienia.

OFICJALNE ZASADY
W Triomino często gra się na luzie, wyłącznie dla przyjemności. Jedna rozgrywka, bez liczenia punktów.
Natomiast dla graczy, którzy cenią sobie rywalizację, stworzono oficjalne zasady turniejowe. Gra toczy się do uzyskania 400 punktów. Zazwyczaj wymaga to zbierania punktów przez graczy w 2 lub trzech rozgrywkach. Ostatnia gra, to ta, w której jeden z graczy przekroczy 400 punktów.
Grę wygrywa gracz który osiągnie największą sumę punktów we wszystkich rozgrywkach.

INSTRUKTIONER

DK

INDHOLD
▲ 56 trekantede talbrikker, 4 brikholdere, et sæt spilleregler.

FORMÅL MED SPILLET
At få så mange point som muligt ved at placere de trekantede brikker strategisk og få dem til at passe sammen.

OPSTILLING
Læg alle de trekantede brikker på bordet med talsiden nedad, og bland dem.
- Ved to spillere får hver spiller ni brikker, som placeres i brikholderen.
- Ved tre eller fire spillere får hver spiller syv brikker, som placeres i brikholderen.
De brikker, der er tilbage, fungerer som reservebrikker under spillet.
For at afgøre, hvem der skal starte, skal hver spiller tage en brik fra reservebunken. Den spiller, der får den højeste værdi, når brikværdien lægges til, starter (hvis uafgjort, tages en ny brik). De trekantede talbrikker lægges derefter tilbage i bunken.

SÅDAN SPILLER DU
For at starte spillet vælger den første spiller en brik fra brikholderen, som skal placeres på bordet (se figur A). Spilleren får det antal point, der står på brikken. Derefter går turen videre, og spillet fortsætter i urets retning.
I næste træk skal spilleren placere en talbrik ved siden af den, der allerede ligger på bordet. Trækket gælder kun, hvis begge brikker har en side, der passer sammen, dvs. at tallene i **de to hjørner skal være de samme** (se figur B og C). Figur D og E viser forkerte træk. **Der kan kun spilles en brik pr. tur.** Når nye brikker placeres, skal de placeres i henhold til reglerne; alle hjørner skal passe sammen.

POINT OG BONUS
Point beregnes ved at lægge de tre tal på den talbrik, der er blevet placeret, sammen (se eksempler).
Ud over det antal point, brikken giver, får spillere ekstra point, når de laver bestemte former:
▲ **40** ekstra point for en **BRO** (figur F). For at danne en bro skal begge sider af talbrikken være tom, og det modsatte hjørne skal matche.
▲ **50** ekstra point for en **HEKSAGON** (figur G).
▲ **60** ekstra point for en **DOBBELT HEKSAGON** (figur H).
▲ **70** ekstra point for en **TREDOBBELT HEKSAGON** (figur I).

TAG EN TALBRIK
Hvis en spiller ikke kan (eller vil) spille en talbrik, skal spilleren tage en ny brik og forsøge at placere den med det samme. Kan spilleren fortsat ikke placere en brik, tages endnu en brik, som spilleren **skal forsøge at placere.** Lykkedes det heller ikke denne gang, tager spilleren tredje og **sidste brik, som denne skal forsøge at placere.** Hver gang en spiller tager en brik, trækkes fem point fra spillerens samlede antal point. Hvis der tages tre brikker, og spilleren fortsat ikke kan spille, mistes ti yderligere point, dvs. i alt 25 point (5+5+5+10 straf). Turen går videre, hvorefter næste spiller fortsætter.

SÅDAN SLUTTER SPILLET
Når en spiller placerer sin **sidste talbrik**, tildeles en **bonus på 25 point** plus den samlede sum af alle point på modstandernes brikholdere.

VINDEREN
Den spiller, der har flest point, vinder.

NOTER
- Hvis en spiller skal tage en brik, og der ikke er flere brikker tilbage, bliver spilleren sprunget over, uden at dennes samlede antal point ændrer sig.
- Hvis ingen af spillerne kan gøre mere, slutter spillet. Spillerne tæller antallet af point på egne brikholdere og trækker summen fra det samlede antal point.
- Hvis ingen af spillerne kan gøre mere, slutter spillet. Spillerne tæller antallet af point på egne brikholdere og trækker summen fra det samlede antal point.

OFFICIELLE REGLER
Triominos spilles som udgangspunkt for hyggens skyld. For eksempel kan man spille et enkelt spil uden at tælle point.
Men er du til konkurrencer, følger der også officielle turneringsregler med, hvor man spiller op til 400 point. Det kræver normalt, at spillerne samler point over 2-3 runder. Når en spiller runder 400 point, er det sidste runde.
Når sidste runde er spillet, vinder spilleren med det højeste antal point.

INSTRUKSJONER

NO

INNHOLD
▲ 56 trekantede tallbrikker, 4 brikkeholdere, spilleregler.

FORMÅLET MED SPILLET
Å oppnå så mange poeng som mulig ved å plassere de trekantede brikkene strategisk og få dem til å passe sammen.

FORBEREDELSER
Legg alle de trekantede brikkene på bordet med tallsiden ned, og bland dem.
- Hvis dere er to spillere, plukker hver spiller ni brikker og plasserer dem i brikkeholderen sin.
- Hvis dere er tre eller fire spillere, plukker dere syv brikker hver og plasserer dem i brikkeholderne.
Brikkene som ligger igjen på bordet, skal brukes som reservebrikker under spillet.
For å avgjøre hvem som skal begynne tar hver spiller en brikke fra bordet. Den spilleren som får høyest verdi etter å ha lagt sammen tallene på brikken, skal starte. Hvis det blir uavgjort, trekker dere nye brikker. Legg deretter disse brikkene tilbake på bordet.

SLIK SPILLER DERE
Spilleren som starter, velger en brikke fra brikkeholderen sin og legger den på bordet (se figur A). Spilleren får så mange poeng som det står på brikken. Deretter går turen videre til den spilleren som sitter til venstre.
Hver spiller legger ned en brikke ved siden av den som ligger på bordet. Trekket er kun gyldig hvis begge brikkene har samme tall i hjørnene (se figur B og C). Figur D og E viser uriktige trekk. **Det kan kun legges ut én brikke per omgang.** Alle brikkene som legges ut, må følge tallregelen: Alle hjørnene må passe sammen.

POENG OG BONUS
Poengene regnes ut ved å legge sammen tallene på trekantbrikken som ble lagt ned (se eksemplene).
Spillerne får ekstrapoeng når de lager bestemte mønster:
▲ **40** ekstrapoeng for en **BRO** (figur F). En bro lages når begge sidene av tallbrikken er tomme og den motsatte siden matcher med brikken den ligger inntil.
▲ **50** ekstrapoeng for en **SEKSKANT** (figur G).
▲ **60** ekstrapoeng for en **DOBBEL SEKSKANT** (figur H).
▲ **70** ekstrapoeng for en **TREDOBBEL SEKSKANT** (figur I).

TREKKE EN BRIKKE
Hvis en spiller ikke kan (eller vil) legge ut en brikke, kan han eller hun velge en ny brikke og prøve å legge den ut med én gang. Hvis spilleren fremdeles ikke kan legge, trekkes enda en brikke som spilleren **må prøve å plassere.** Hvis heller ikke dette forsøket lykkes, trekker spilleren en tredje og siste brikke og forsøker å legge denne også. Hver gang en spiller trekker en brikke, blir det trukket fem poeng fra den totale poengsummen hans eller hennes. Hvis det trekkes tre brikker, og spilleren fortsatt ikke kan legge, trekkes det ytterligere ti poeng, dvs. i alt 25 poeng (5+5+5+10 straffepoeng). Turen går deretter videre til neste spiller.

SLIK AVSLUTTES SPILLET
Når en spiller har lagt ut den **siste tallbrikken sin**, får han eller hun en **bonus på 25 poeng.** Denne bonusen legges til den samlede poengsummen på motstandernes gjenværende brikker.

VINNEREN
Spilleren som har flest poeng, vinner spillet.

MERK
- Hvis en spiller må trekke en brikke og **det ikke ligger flere brikker på bordet,** hopper man over denne spillerens tur. Spilleren blir ikke trukket i poeng.
- Hvis **ingen av spillerne kan gjøre flere trekk**, avsluttes spillet. Spillerne teller poengene de har igjen i holderen og trekker denne summen fra den totale poengsummen sin.
- Det finnes bare ett eksemplar av hver brikke, noe som gjør at spillerne kan legge en strategi for spillet. Ikke glem å skape muligheter for deg selv i neste trekk når du legger ned en brikke.

OFFISIELLE SPILLEREGLER
Triominos spilles ofte som et hyggespill i én omgang, uten å telle poeng.
Konkurransetugaven av spillet følger de offisielle spillereglene hvor man spiller til 400 poeng. For å komme opp i 400 poeng, må man ofte vanligvis spille to eller tre omganger. Den omgangen hvor en spiller når denne poengsummen, blir den siste runden.
Når siste omgangen er over, vinner den spilleren som har den høyeste poengsummen.
Ta vare på denne informasjonen til senere.

INSTRUKTIONER

SE

INNEHÅLL
▲ 56 sifferbrickor, 4 ställ, spelregler.

SPELET GÅR UT PÅ
Att få så många poäng som möjligt genom att placera och matcha sifferbrickorna på ett smart sätt.

FÖRBEREDELSER
Lägg alla sifferbrickor uppochnervända på bordet och blanda dem.
- Om det är 2 spelare ska varje spelare plocka 9 brickor och placera dem på sitt ställ.
- Om det är 3 eller 4 spelare ska varje spelare plocka 7 brickor och placera dem på sitt ställ.
Resten av sifferbrickorna blir över och används under spelets gång. För att bestämma vem som får börja plockar varje deltagare en bricka från dem som blivit över. Den som får högst summa efter att ha räknat ihop siffrorna på brickan får börja (om det blir oavgjort tar deltagarna en ny bricka). De sifferbrickorna läggs sedan tillbaka på bordet.

SÅ GÅR SPELET TILL
Spelet inleds genom att den första spelaren väljer en av sina sifferbrickor och lägger den på bordet (se bild A). Spelaren får lika många poäng som den totala summan av siffrorna på brickan som spelas. Sedan går turen till nästa spelare. Ni roterar medurs.
Varje spelare ska lägga en bricka bredvid en bricka som redan ligger på bordet. Det går bara om brickans ena sida matchar med brickan på bordet, vilket innebär att siffrorna i de **båda hörnen måste matcha** (se bilderna B och C). Bilderna D och E visar hur man inte får lägga ut brickor. **Man får bara lägga ut en bricka per omgång.** Alla brickor som placeras ut måste följa matchningsregeln: alla hörn ska matcha med de intilliggande.

POÄNG OCH BONUS
Poängen beräknas genom att de tre siffrorna på den bricka som placeras ut läggs ihop (se exemplen).
Utöver summan av brickan får spelarna extrapoäng om de skapar särskilda mönster:
▲ **40** extrapoäng för en **BRO** (bild F). En bro skapas genom att det blir ett fritt utrymme längs ena sidan av sifferbrickan man lägger ut, samtidigt som varje hörn matchar med intilliggande brickor.
▲ **50** extrapoäng för en **SEXHÖRNING** (bild G).
▲ **60** extrapoäng för en **DUBBEL SEXHÖRNING** (bild H).
▲ **70** extrapoäng för en **TRIPPEL SEXHÖRNING** (bild I).

PLOCKA UPP EN BRICKA
Om en deltagare inte kan (eller inte vill) lägga ut en bricka måste hen plocka en ny bricka från högen och genast försöka **lägga ut den.** Om inte heller det går ska spelaren plocka upp en till bricka och försöka lägga ut den. Om det inte lyckas nu heller ska spelaren plocka upp en tredje och sista bricka och försöka en **sista gång att spela den.** För varje bricka spelaren måste plocka upp dras 5 poäng från spelarens totalpoäng. Om spelaren har plockat upp 3 brickor och ändå inte har kunnat placera ut någon, förlorar spelaren 10 extra poäng. Alltså totalt 25 poäng (5 + 5 + 5 + 10 i avdrag). Sedan går turen till nästa deltagare.

SPELET SLUTAR
När en spelare har **lagt ut sin sista sifferbricka** får spelaren **25 bonuspoäng**, plus det sammanlagda antalet poäng som finns kvar på brickorna på motståndarnas ställ.

VINNARE
Deltagaren med flest poäng vinner spelet.

ÖVRIGT
- Om en spelare behöver plocka upp en bricka **och det inte finns några brickor kvar hoppar** spelaren över den omgången och behåller sina poäng.
- Om ingen av spelarna **kan lägga ut någon bricka** är spelet slut. Deltagarna räknar ihop de återstående poängen på sitt eget ställ och drar av den summan från sin totalpoäng.
- Det finns bara ett exemplar av varje bricka, vilket gör att spelarna kan bygga upp en strategi under spelets gång. Glöm inte att förbereda för kommande drag genom att skapa möjligheter för dina brickor.

OFFICIELLA SPELREGLER
Triominos spelas ofta som ett sällskapsspel, i en enda omgång utan att poängen antecknas. Men vill man göra spelet mer tävlingsbetonat finns det officiella turneringsregler. Då spelas spelet med en gräns på 400 poäng. Vanligtvis behöver deltagarna samla poäng under två eller tre omgångar för att nå dit. Den omgång en deltagare har samlat ihop 400 poäng – eller mer – är den sista. När den sista omgången är färdigspelad vinner spelaren som har högst totalpoäng.

OHJEET

FI

SISÄLTÖ
▲ 56 Triomino-laattaa, 4 telinettä, pelioheet.

PELIN TAVOITE
Kerää mahdollisimman paljon pisteitä asettamalla Triomino-laattoja sopiviin kohtiin.

VALMISTELUT
Aseta kaikki Triomino-laatat pöydälle nurinpäin ja sekoita ne.
- 2 pelaajan pelissä kumpikin pelaaja ottaa kasasta 9 Triomino-laattaa ja asettaa ne omaan telineeseensä.
- 3 tai 4 pelaajan pelissä kukin pelaaja ottaa kasasta 7 Triomino-laattaa ja asettaa ne omaan telineeseensä.
Jäljelle jääneitä laattoja käytetään pelissä varalaattoina. Pelin aloittaja valitaan arpomalla: jokainen pelaaja poimii yhden Triomino-laatan varalaattojen pinosta ja pelin aloittaa se pelaaja, jonka laatan numeroiden yhteenlaskettu summa on kaikkein suurin (jos suurin summa esiintyy monessa poimitussa laatassa, poimikaa uudet laatat). Triomino-laatat asetetaan sitten takaisin varalaattojen joukkoon.

PELIN PELAAMINEN
Ensimmäinen pelaaja aloittaa pelin valitsemalla yhden Triomino-laatoistaan ja asettamalla sen pöydälle (katso kuva A). Pelatussa laatassa olevien numeroiden summa lasketaan, ja pelaaja saa sen verran pisteitä. Tämän jälkeen pelaajan vuoro päättyy, ja pelikierros jatkuu myötäpäivään.
Seuraavan vuoron aikana toisen pelaajan on pelattava Triomino-laatta pöydällä jo olevan laatan viereen. Laatan voi pelata vain, jos siinä on samanlainen sivu kuin pöydässä olevalla laatalla, eli **kahdessa kulmassa on ottava sama numero** (katso kuvat B ja C). Kuvissa D ja E laatta on pelattu väärin. Yhden vuoron aikana voi pelata vain yhden Triomino-laatan. Kaikkien pelattujen laattojen tulee noudattaa vastaavuussääntöjä: kaikkien nurkkien täytyy vastata toisiaan.

PISTEYTYS JA BONUKSET
Pisteet saadaan laskemalla yhteen juuri asetetussa Triomino-laatassa olevat kolme numeroa.
Pelaaja saa laatan arvon lisäksi bonuspisteitä, jos hän saa aikaan jonkin tietyistä muodoista:
▲ **40** bonuspistettä kuviosta **SILTA** (kuva F). Sillan muodostamista varten Triomino-laatan kahden reunan tulee olla tyhjiä, ja vastakkaisen nurkan täytyy vastata aiempaa laatta.
▲ **50** bonuspistettä kuviosta **KUUSIKULMIO** (kuva G).
▲ **60** bonuspistettä kuviosta **TUPLA-KUUSIKULMIO** (kuva H).
▲ **70** bonuspistettä kuviosta **TRIPLA-KUUSIKULMIO** (kuva I).

UUDEN TRIOMINO-LAATAN POIMIMINEN
Jos pelaaja ei voi (tai halua) pelata Triomino-laattaa, hänen tulee ottaa varalaatoista uusi laatta ja yrittää välittömästi asettaa se pöydälle. Jos pelaaminen ei edelleenkään onnistu, pelaaja ottaa varalaatoista toisen laatan ja **yrittää asettaa sen.** Jos tämäkään ei onnistu, pelaaja ottaa kolmannen ja viimeisen laatan ja **yrittää vielä viimeisen kerran asettaa sen.** Jokaista pelaajan ottamaa laattaa kohden hänen kokonaispisteistään vähennetään 5 pistettä. Jos pelaaja otti 3 laattaa eikä edelleenkään pystynyt pelaamaan, hän menettää rangaistuksena vielä 10 pistettä eli yhteensä 25 pistettä (5+5+5+10). Tämän jälkeen pelaajan vuoro päättyy, ja seuraava pelaaja aloittaa vuoronsa.

PELIN LOPPUMINEN
Kun joku pelaajista asettaa **viimeisen Triomino-laattansa**, hän saa **25 pisteen bonuksen** sekä vastustajien telineissä olevien pisteiden kokonaissumman.

VOITTAJA
Pelin voittaa se pelaaja, joka on kerännyt eniten pisteitä.

HUOMAUTUKSIA
- Jos pelaajan täytyy poimia varalaatta, mutta **laattoja ei ole jäljellä,** pelaajan vuoro päättyy eivätkä hänen pisteensä muutu.
- Jos **kukaan pelaajista ei voi pelata laattaa,** peli päättyy. Pelaajat laskevat omissa telineissään jäljellä olevat pisteet ja vähentävät summan omasta tuloksestaan.
- Jokainen laatta on ainutkertainen, mikä helpottaa strategian laatimista pelin aikana. Muista varautua seuraavaan siirtoosi luomalla kohtia, joihin voit pelata.

VIRALLISET SÄÄNNÖT
Triomino-peliä pelataan usein rennosti yksittäisinä peleinä, pitämättä kirjaa kokonaispisteistä.
Kilpailuhenkisempiä pelejä varten on kuitenkin virralliset turnaussäännöt. Pelissä on 400 pisteen pisteraja. Yleensä pelaajien tulee tätä varten kerätä pisteitä 2 tai 3 kierroksen ajan. Kun joku pelaajista saa kerättyä vähintään 400 pistettä, kesken oleva kierros jää viimeiseksi. Kun viimeinen kierros on päättynyt, suurimman kokonaispistemäärän kerännyt pelaaja voittaa pelin.