

Contenu	56 Triominos, 4 réglettes, la règle du jeu
But du jeu	Obtenir un maximum de points en disposant ses Triominos de façon stratégique.
Pour	2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.
Préparation	Etaler tous les Triominos face cachée sur la table et les mélanger. Pour une partie à 2 joueurs, chacun pioche 9 Triominos. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chacun pioche 7 Triominos. Le reste des Triominos constitue la pioche.
Début de 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 et commence la partie (en cas d'égalité, piocher de nouveau). Replacer ensuite ces Triominos dans la pioche. Le premier joueur choisit un de ses Triominos et le pose au milieu de la table. Il marque un score correspondant au total des chiffres inscrits sur la tuile jouée. Son tour est terminé. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Déroulement de la partie	Chaque joueur, lorsque c'est son tour, doit placer un Triominos sur la table à côté d'une tuile déjà jouée de manière à obtenir un côté en commun : les chiffres des deux pointes doivent correspondre (voir fi g. A, B et C). Les figures D et E montrent ce qui n'est pas autorisé. Un joueur ne peut placer qu'un Triominos par tour.
Score	Le score est calculé en additionnant les trois chiffres du Triominos qui vient d'être placé.
Bonus	Si un joueur réalise un pont (fi g. F) (un espace vide de chaque côté du Triominos joué), il obtient 40 points supplémentaires. Pour un hexagone (fi g. G), il obtient 50 points supplémentaires. Pour un double hexagone (fi g. H), 60 points supplémentaires.
Pioche	Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas poser de Triominos, il pioche une nouvelle tuile qu'il peut positionner aussitôt. S'il ne peut ou ne veut toujours pas placer son nouveau Triominos, il doit piocher une troisième et dernière tuile qu'il peut positionner aussitôt. Attention : à chaque fois qu'un joueur pioche un Triominos, il perd 5 points sur son score. Si un joueur a pioché 3 Triominos lors du même tour de jeu et qu'il ne veut pas ou ne peut 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.
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.
Vainqueur	Le joueur qui obtient le plus grand score remporte la partie.
Tactique	Chaque tuile est unique. Cela permet d'élaborer toute une stratégie. Ne pas oublier de toujours prévoir un ou plusieurs espace(s) libre(s) pour pouvoir positionner une nouvelle tuile le tour suivant.
Partie Bloquée	Si personne ne peut jouer, la partie est alors bloquée et terminée. Chaque joueur comptabilise les Triominos restant sur sa réglette et soustrait ce montant à son score. Personne n'obtient les 25 points de bonus.
Pioche vide	Si un joueur doit piocher et que la pioche est vide, il passe son tour et ne change rien à son score.
Conseils de jeu	Il est possible de fixer un score à atteindre sur plusieurs parties (400 points par exemple). Le premier joueur à l'atteindre devient le super vainqueur. Pour une partie avec de jeunes enfants, ne pas comptabiliser de points. Le vainqueur est celui qui pose son dernier Triominos le premier. Vous pouvez également simplifier l'attribution des points : 1 point par Triominos correctement positionné, 1 point de bonus pour un pont, 1 point bonus pour un hexagone, 2 pour un double hexagone et enfin un bonus de 5 points pour le premier joueur qui place son dernier Triominos.



Das Ziel ist	Möglichst viele Punkte zu erzielen, indem man die passenden Steine anlegt.
Für	1 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.
Vorbereitung	Alle Triominos werden mit der Oberseite nach unten auf den Tisch gelegt und durcheinandergeschüttelt. Das ist der Topf. Anschließend entnehmen die Spieler ihre Triominos wie folgt: bei 2 Spielern: jeder 9 Steine; bei 3 bis 4 Spielern jeder 7 Steine; bei 5 bis 6 Spielern jeder 6 Steine.
Wer beginnt?	Jeder Spieler entnimmt dem Topf einen Stein. Der Spieler, der den Stein mit den höchsten Augen zieht, beginnt. Diese Steine gehen zurück in den Topf (zieht man jetzt einen Stein mit wieder derselben Augenzahl, dann muß man dies wiederholen. Derjenige, der anfängt, legt einen willkürlichen Stein offen auf den Tisch und für ihn zählt die Augenzahl dieses Steins (siehe Abb. A). Sein Spiel ist dann vorbei. Jetzt ist der nächste Spieler in Richtung des Uhrzeigers an der Reihe.
Fortsetzung des Spiels	Jeder nächste Spieler versucht, während er an der Reihe ist, einen seiner Triominos passend anzulegen (siehe Abb. B und C). Ein Anlegen wie Abb. D und E ist nicht erlaubt. Die Steine dürfen an allen Seiten aller bereits auf dem Tisch liegenden Steine angelegt werden (jeweils 1 Stein wenn man an der Reihe ist!).
Das Ergebnis?	Einen Triominos passend angelegt? Sie erhalten die Punktzahl des angelegten Steins.
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). Im letzteren Falle verdienen Sie also insgesamt die Punkte eines Steins und 60 Zusatzpunkte für ein doppeltes Sechseck.
Keinen Triominos angelegt?	Können oder wollen Sie nicht anlegen, dann MÜSSEN Sie einen Triominos "kaufen". Diesen "gekauften" Stein dürfen Sie anschließend, wenn Sie an der Reihe sind, anlegen. Dies dürfen Sie maximal dreimal tun, während Sie dran sind. Für jeden "gekauften" Stein müssen Sie 5 Punkte von Ihrer Punktzahl abziehen. Haben Sie 3 Steine "gekauft" und noch nicht angelegt, dann müssen Sie passen und ist Ihr Spiel vorbei (in diesem Falle müssen noch 10 Zusatzpunkte von Ihrer Punktzahl abgezogen werden, insgesamt minus 25 Punkte). Der nächste Spieler macht dann weiter.
Ende des Spiels	Hat ein Spieler den letzten Stein angelegt, dann ist dies die "Glocke" zur letzten Runde. Dieser Spieler erhält dafür einen Bonus von 25 Punkten plus der Gesamtzahl der Triominos, die die anderen Spieler noch in Besitz haben. Die Verlierer dieser Runde erhalten keine Minuspunkte für die Steine, die sie bei Beendigung der Runde noch in Besitz haben. Diese Spielrunde ist dann zu Ende.
ACHTUNG	Geschieht dies mitten in einer Runde, dann muß diese Runde wohl zu Ende gespielt werden, so daß alle Spieler dieselbe Anzahl Spiele gespielt haben!
Der Gewinner	Derjenige mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Das kann in einem oder mehreren Spielen der Fall sein.
Neue Spielrunde	Alle Steine werden erneut mit umgedrehter Oberseite auf den Tisch gelegt und gut durcheinandergeschüttelt. Eine neue Runde kann beginnen.
Zeitbegrenzung	Für einen schnellen Spielverlauf kann man eine Zeitbegrenzung vereinbaren.
Taktik	Jeder Stein ist einmalig (d.h. kommt nur einmal im Spiel vor), benutzen Sie ihn daher mit Verstand, um Zusatzpunkte zu verdienen, aber denken Sie auch voraus: legen Sie Steine an, an die Sie auch beim nächstenmal, wenn Sie an der Reihe sind, anlegen können.
Spiel blockiert?	Wenn keiner der Spieler anlegen kann, ist das Spiel blockiert und zu Ende. Der Rundengewinner ist dann der Spieler mit dem niedrigsten Gesamtwert der übriggebliebenen Steine, die er besitzt. Diese Punkte werden jedoch von seiner Punktzahl abgezogen, während die Gesamtpunkte der Mitspieler in diesem Falle zu seiner Punktzahl hinzugezählt werden. Es gibt keinen Bonus. Die Verlierer dieser Runde erhalten keine Minuspunkte. Die nächste Runde kann beginnen.
Topf leer	Wenn Sie keinen Triomino anlegen können und der Topf leer ist? Ihr Spiel ist vorbei und Sie warten auf Ihr nächstes Spiel (keine Minuspunktzahl).
TIPS	Setzen Sie eine Punktgrenze z.B. 400 auf Punkte fest (das ist über mehrere Runden möglich) oder spielen Sie eine Anzahl Runden, die im voraus vereinbart worden sind. Wenn Sie das Spiel mit Kindern spielen, verzichten Sie dann auf das Zählen der Punkte oder gebrauchen Sie eine einfache Punktezahlung: 1 Punkt für einen angelegten Stein, 1 Zusatzpunkt für eine Brücke, 1 Zusatzpunkt für ein Sechseck, 2 Zusatzpunkte für 2 Sechsecke, 3 Zusatzpunkte für 3 Sechsecke und 5 Zusatzpunkte für den Spieler, der zuerst alle seine Steine auf den Tisch gelegt hat (keine Minuspunkte).



Scopo	Fare più punti possibile sistemando le tessere nel modo giusto. Da 1 a 4 giocatori dai 6 anni in su.
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; da 5 a 6 giocatori, 6 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 gioco	Ogni giocatore prova durante il suo turno a sistemare uno dei suoi Triominos in modo corretto (vedere fig. B e C). 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. (veder 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 combinazione con i Triominos?	Se non si possono o non si vogliono fare combinazioni è OBBLIGATORIO "comprare" un Triominos. La tessera "acquistata" può venire sistemata durante lo stesso turno di gioco. Si possono comprare al massimo tre tessere ad ogni turno e per 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 e 5 punti extra per il giocatore che per primo ha messo tutte le sue tessere sul tavolo (nessuna penalizzazione).

Object	Get as many points as possible by joining matching Triominoes.
For	1 to 4 players from age 6 upwards.
Preparation	All Triominoes are put face down on the table and thoroughly shuffled. This is the pile. After that the players take their Triominoes from the pile as follows: for two players: 9 Triominoes each; 3 to 4 players: 7 Triominoes each; 5 to 6 players: 6 Triominoes each
Who begins	Each player takes a tile from the pile. The player with the Triomino of the highest value begins. These Triominoes go back into the pile (if Triominoes 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 of the game	Each subsequent player tries to put down one of his Triominoes by joining on a matching tile when it is his turn (see fig. B and C). Joining on as in figure D and E is not allowed. The Triominoes may be joined on to all the sides of all the Triominoes 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 then play this 'bought' tile in the same turn. You may do this a maximum of three times per turn. For every 'bought' 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 Triominoes that the other players still have in their possession. The losers of this round do not get a minus score for the Triominoes 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 of the game	All Triominoes are again put face downward on the table and thoroughly moved about by the players. A new round can 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 and 5 points extra for the first player to put all his Triominoes on the table (no minus points).

- Doel** Zoveel mogelijk punten halen door je stenen passend aan te leggen.
- Voor** 1 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.
- Vorbereiding** 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; 3 tot 4 spelers elk 7 stenen; 5 tot 6 spelers elk 6 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 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 punten-limiet 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 en 5 punten extra voor de speler die het eerst al zijn stenen op tafel heeft gelegd (geen minpunten hanteren).

Objetivo	Conseguir tantos puntos como sea posible uniendo Trióminos con los mismos números.
Jugadores	De 1 a 4 jugadores a partir de 6 años.
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: 6 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 apuntará 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 pueden 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 y 5 puntos adicionales para el primer jugador que colocó todos sus Trióminos en la mesa (sin puntuación negativa).



Triominos

Objectivo	Conseguir tantos pontos como seja possível ao unir Triominos com os mesmos números.
Jogadores	De 1 a 4 jogadores a partir de 6 anos
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: 6 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 pudeste 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 varias 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 e 5 pontos adicionais para o primeiro jogador que coloque todos os seus Triominos na mesa (sem pontuação negativa).

