

# THE ORIGINAL Triominos

## COLOR



Goliath

### A



### B



### C



### D



### E



### F



## RÈGLE DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Avec Triominos Color, apprendre les couleurs, développer sa motricité fine et réussir à se positionner dans l'espace devient un jeu d'enfant !

### CONTENU DU JEU :

- 36 Triominos dont un joker
- 4 réglettes
- La règle du jeu

### PARTIE D'INITIATION :

Avant de jouer pour la première fois, nous vous conseillons de lancer une partie d'initiation afin d'habituer l'enfant aux règles de base du Triominos. Il s'agit de lui apprendre comment les tuiles se connectent entre-elles.

Écartez le joker et les 4 réglettes du jeu. Placez un Triominos, face visible, au centre de la table. Il s'agira du point de départ. Disposez toutes les tuiles restantes sur le côté, faces visibles. Elles formeront la pioche.

Annoncez une combinaison de 2 couleurs présentes sur le Triominos central. Exemple: bleu/bleu ou encore bleu/rouge.

Le premier joueur qui trouve une tuile comportant ces 2 couleurs essaie de la placer en connexion avec le Triominos central. Attention, les pointes doivent absolument correspondre. Si cette tuile ne correspond pas, (par exemple parce que les couleurs sont inversées) continuez de chercher.

Annoncez ensuite une seconde combinaison de couleurs présente en jeu et ainsi de suite jusqu'à ce que le mécanisme de base soit bien compris.

Après cette phase d'apprentissage, il est temps de vous lancer dans une véritable partie de Triominos Color.

### BUT DU JEU :

Être le premier joueur à poser tous ses Triominos.

### MISE EN PLACE :

Distribuez une réglette à chaque joueur. Formez la pioche en étalant tous les Triominos (joker compris), face cachée, sur la table.

Chaque joueur pioche 5 Triominos et les place sur sa réglette. Piochez un Triominos qui servira de point de départ et posez-le au centre de la table, cette fois-ci, face visible.

Exemple : le premier Triominos est : fig. A

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus âgé commence la partie. Il doit essayer de placer un Triominos. Celui-ci doit avoir, au minimum, un côté en commun (fig. B). (Les positions des exemples C et D ne sont pas autorisées).

Facile de ne pas faire d'erreur ! Toutes les couleurs d'une même pointe doivent être identiques et forment un rond (fig. E & F).

C'est alors au tour du joueur suivant, la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

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

Utilisation du joker : Le joker remplace n'importe quelle couleur. C'est le seul Triominos qui peut être repris de la table et remis sur sa réglette. Si vous désirez prendre le joker se trouvant sur la table, vous devez le remplacer par l'un de vos propres Triominos correspondant exactement à l'endroit où le joker se trouvait (fig. E). Vous pourrez à nouveau utiliser le Joker lors d'un prochain tour.

### FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le premier joueur à avoir placé son dernier Triominos. La partie s'arrête également si le dernier Triominos est pioché. Le ou les joueur(s) avec le moins de Triominos gagne(nt) alors la partie.

## SPELREGELS

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 3 jaar.

Kleuren leren, de fijne motoriek ontwikkelen en ruimtelijk inzicht verbeteren. Met Triominos Color wordt het kinderspel!

### INHOUD:

- 36 Triominos inclusief 1 joker
- 4 plankjes
- Spelregels

### OEFENSPEL:

Voordat je het spel voor het eerst speelt, raden wij aan om met de kinderen een keer te oefenen om de basisprincipes van Triominos uit te leggen. Zo leren ze hoe ze de stenen aan elkaar moeten leggen.

De joker en de plankjes heb je daarbij niet nodig. Leg een Triominos-steen op het midden van de tafel met de kleuren naar boven. Dit is het uitgangspunt. Leg de overige stenen aan de zijkant, ook met de kleuren naar boven. Ze vormen samen de pot.

Kies een kleurencombinatie die op de steen staat die midden op de tafel ligt. Bijvoorbeeld: blauw/blauw of blauw/rood.

De eerste speler die een steen met deze twee kleuren vindt, probeert hem aan de eerste Triominos-steen te leggen. Let goed op, want de zijkanten moeten precies bij elkaar passen. Als de steen niet aangelegd kan worden (bijvoorbeeld als de kleuren andersom zijn), zoek dan verder naar een passende steen.

Zoek vervolgens een andere kleurencombinatie in het spel. Speel net zo lang tot de kinderen het basisprincipe snappen.

Als ze het onder de knie hebben, is het tijd om Triominos Color echt te spelen.

### DOEL VAN HET SPEL:

Raak als eerste al je stenen kwijt.

### VOORBEREIDING:

Geef elke speler een plankje. Verdeel de Triominos (inclusief de joker) over de tafel met de kleuren naar beneden. Dit is de pot. Elke speler pakt 5 Triominos uit de pot en zet ze op zijn plankje. Pak om het spel te beginnen nog een Triominos-steen en leg hem op tafel met de kleuren naar boven.

Voorbeeld: de eerste Triominos-steen is: afbeelding A

### HET SPEL:

De oudste speler mag beginnen. Hij moet proberen een steen van zijn plankje te spelen. De zijkanten van twee stenen die op elkaar aansluiten, moeten precies bij elkaar passen (afbeelding B). (De combinaties in voorbeeld C en D mogen niet).

Let op: alle kleuren van de hoeken die op elkaar aansluiten, moeten hetzelfde zijn (afbeelding E en F).

De volgende speler is vervolgens aan de beurt. Het spel wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Als een speler geen Triominos-steen kan spelen, moet hij er één uit de pot pakken en op zijn plankje zetten. De beurt gaat naar de volgende speler.

De joker gebruiken: De joker vervangt elke kleur. Het is de enige steen die uit het spel mag worden gehaald en terug worden gezet op het plankje. Als je de joker van de tafel wilt pakken, dan moet je er één van je Triominos-stenen voor in de plaats leggen. Deze steen moet precies passen op de plek waar de joker lag (afbeelding E). Je mag de joker in een volgende beurt weer gebruiken.

### EINDE VAN HET SPEL:

De speler die als eerste zijn laatste Triominos-steen speelt, heeft gewonnen. Het spel is ook afgelopen als de pot leeg is. In dat geval wint de speler met de minste Triominos.

## ANLEITUNG

Für 2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren.

Farben lernen, Feinmotorik und Raumwahrnehmung entwickeln sind ein Kinderspiel mit Triominos Color!

### INHALT:

- 36 Triominos-Steine einschließlich 1 Joker
- 4 Spielbänkehen
- Spielanleitung

### ÜBUNGSSPIEL:

Bevor Sie das erste Spiel spielen, empfehlen wir ein Übungsspiel, damit die Kinder das Grundprinzip von Triominos kennenlernen. Das zeigt ihnen, wie die Spielsteine angelegt werden.

Legen Sie den Joker und die 4 Spielbänkehen beiseite. Legen Sie einen Triominos-Stein offen in die Mitte des Tisches. Das ist der Ausgangspunkt. Legen Sie alle anderen Spielsteine offen auf eine Seite. Das ist der Topf.

Wählen Sie eine Farbkombination, die auf dem Startstein zu sehen ist. Beispielsweise: blau/blau oder blau/rot.

Der erste Spieler, der einen Spielstein mit diesen beiden Farben findet, legt ihn neben den ersten Triominos-Stein. Achtung, die Ecken müssen passen. Wenn der Stein nicht passt (beispielsweise sind die Farben falsch herum), wird weitergesucht.

Dann wählen Sie eine neue Farbkombination, die zu sehen ist und spielen auf diese Weise weiter, bis die Kinder das Grundprinzip verstanden haben.

Nach dieser Lernphase wird es Zeit, eine richtige Runde „Triominos Color“ zu spielen.

### ZIEL DES SPIELS:

Als erster Spieler alle Spielsteine loszuwerden.

### VORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält ein Spielbänkehen. Verteilen Sie die Triominos-Steine (einschließlich Joker) verdeckt auf dem Tisch, um den Topf zu bilden.

Jeder Spieler nimmt 5 Steine aus dem Topf und stellt sie auf sein Spielbänkehen. Drehen Sie einen Triominos-Stein als Startstein um und legen Sie ihn offen auf den Tisch.

Beispiel: Der erste Triominos-Stein ist: Abb. A

### SPIELABLAUF:

Der älteste Spieler fängt an. Er muss versuchen, einen Triominos-Stein zu spielen. Die Kanten der beiden verbundenen Steine müssen passen (Abb. B). (Beispiele C und D sind nicht erlaubt.)

Achtung: Alle Farben der angelegten Ecken müssen passen (Abb. E & F).

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn ein Spieler nicht anlegen kann, muss er einen Triominos-Stein aus dem Topf nehmen und auf sein Spielbänkehen stellen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Joker: Der Joker ersetzt jede Farbe. Es ist der einzige Spielstein, den man wieder vom Tisch nehmen und auf sein Spielbänkehen stellen kann, wenn er schon gespielt wurde. Wenn man den Joker vom Tisch nehmen möchte, muss man einen Triominos-Stein von seinem Spielbänkehen an seine Stelle legen. Dieser Stein muss genau dort hinpassen, wo der Joker lag (Abb. E). Man kann den Joker später erneut anlegen.

### ENDE DES SPIELS:

Sieger ist, wer als Erster seinen letzten Triominos-Stein spielt. Das Spiel endet auch, wenn der Topf leer ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der noch am wenigsten Triominos-Steine übrig hat.





www.goliathgames.com  
Under license from Pressman, N.Y.N.Y.



© 2016 Goliath France, 1 rue de la ZA sous le Beer, 27730, Bueil, France. Informations à conserver. Photos non contractuelles : les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...)  
 © 2016 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China. Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven. Helpdesk?!. Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030.  
 © 2016 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farben und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in China. Alle für das Spiel nicht notwendigen Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel: Plastikfestlegungen).  
 © 2016 Goliath Poland Sp. z o.o. ul. Noakowskiego 8/5, 00-666 Warszawa, Polska. Prosimy zachować opakowanie i instrukcję, gdyż zawierają ważne informacje.

⚠ Waarschuwing. Attention. Achtung. Aviso. Ostrzeżenie. Warning. Verstikkingsgevaar. Kleine onderdelen. Danger of suffocation. Petits éléments. Erstickungsgefahr. Kleine Teile. Peligro de asfixia. Partes pequeñas. Risco de asfixia. Pequenas parte. Niebezpieczeństwo udławienia się. Małe części. Choking hazard. Small parts.

Kolory produktu oraz zawartość opakowania mogą się różnić od tych przedstawionych na ilustracji. Wyprodukowano w Chinach. Usunąć wszystkie elementy niepotrzebne do zabawy przed oddaniem zabawki dziecku (np opakści plastikowe...)  
 © 2016 Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. Guardar esta información para referencias futuras. As cores e desenhos estão sujeitos a possíveis alterações. Produzido em China. Retirar todos os elementos não necessários ao jogo antes de dar o o produto ao seu filho (exemplo: atilhos de plástico...)  
 © 2016 Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. Los colores y el contenido pueden variar de los ofrecidos en la ilustración. Conservar esta información para referencias futuras. Fabricado en China. Retire todos los elementos no necesarios antes de darle el juguete a un niño (ej, plasticos, gomas, etc).  
 © 2016 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Keep this information for future reference. Colors and content may vary from those illustrated. Made in China. Remove all unnecessary elements for playing before giving the product to your child.

## ZASADY

Dla 2 do 4 graczy w wieku od lat 3.

Uczenie się kolorów, rozwijanie zdolności manualnych i doskonałenie orientacji przestrzennej jest dziecinnie łatwe z Triominos Color!

### ZAWARTOŚĆ:

- 36 kamieni Triominos z 1 jokerem
- 4 podstawki
- instrukcja

### GRA INSTRUKTAŻOWA:

Przed pierwszą rozgrywką zalecamy zagrać w grę instruktażową, aby nauczyć dzieci podstawowych zasad Triominos. Naucz się w ten sposób, jak kamienie łączą się ze sobą.

Odlóż na bok jokera i 4 podstawki. Na środku stołu połóż odkryty kamień Triominos (kolorami do góry). To jest punkt startowy. Rozłóż wszystkie pozostałe kamienie odkryte po jednej stronie stołu. Utworzą one pulę.

Wybierz kombinację kolorów pokazaną na kamieniu leżącym na środku stołu. Np. niebieski/niebieski albo czerwony/niebieski.

Pierwszy gracz, który odnajdzie kamień z tymi dwoma kolorami, stara się umieścić go obok pierwszego Triominos. Uwważ, krawędzie muszą do siebie pasować. Jeśli kamień nie pasuje (np. jeśli kolory są umieszczone odwrotnie), szukaj dalej pasującego kamienia.

Następnie wybierz inną kombinację kolorów, którą widzisz na układzie z kamieni i kontynuuj grę w ten sam sposób, aż dzieci zrozumieją podstawową zasadę.

Po zakończeniu nauki podstawowych zasad, czas zagrać w prawdziwą grę Triominos Color.

### CEL GRY:

Zostać pierwszym graczem, który pozbył się wszystkich swoich kamieni.

### PRZYGOTOWANIE:

Każdy gracz otrzymuje podstawkę. Rozłóż na stole zakryte kamienie Triominos (łącznie z jokerem), aby utworzyć pulę.

Każdy gracz bierze 5 kamieni Triominos z puli i ustawia je na swojej podstawce. Pobierz jeszcze jeden kamień, który posłuży za punkt startowy i umieść go odkryty na stole.

Przykład: pierwszy kamień Triominos: rys. A

### PRZEBIEG GRY:

Rozpoczyna najstarszy gracz. Próbuje dołożyć kamień Triominos. Krawędzie obydwu połączonych kamieni muszą do siebie pasować (rys. B). Ułożenia w przykładach C i D są niedozwolone.

Uwaga: wszystkie kolory na połączonych narożnikach muszą być takie same (rys. E i F)!

Teraz następuje runda kolejnego gracza. Gra odbywa się w kierunku ruchu wskazówek zegara.

Jeśli gracz nie może dołożyć kamienia, musi pobrać jeden z puli i umieścić go na swojej podstawce. Następuje runda kolejnego gracza.

Używanie jokera: joker zastępuje każdy kolor. Jest to jedyny kamień, który możesz zabrać ze stołu, po tym jak został dołożony i umieścić go na podstawce. Jeśli chcesz zabrać jokera ze stołu, musisz położyć jeden ze swoich kamieni Triominos w jego miejsce. Ten kamień, musi dokładnie pasować w miejscu, w którym był joker (rys. E). W późniejszej rundzie, będziesz mógł użyć jokera ponownie.

### ZAKOŃCZENIE GRY:

Zwycięzcą zostaje pierwszy gracz, który dołożył do układu swój ostatni kamień Triominos. Gra kończy się również wtedy, gdy wyczerpie się pula. W takim przypadku wygrywa gracz z najmniejszą liczbą kamieni.

## REGLAS

De 2 a 4 jugadores. Más de 3 años.

¡Aprender los colores, desarrollar la motricidad y mejorar la percepción espacial es un juego de niños con Triominos color!

### CONTENIDO:

- 36 Fichas Triominos (incluyendo un comodín)
- 4 soportes
- Instrucciones

### INTRODUCCIÓN AL JUEGO:

Antes de jugar por primera vez, te aconsejamos jugar una partida de prueba para enseñar a los niños el principio básico de Triominos. Esto les enseñará cómo unir las fichas entre sí.

Separa el comodín y los 4 soportes. Coloca una ficha de Triominos boca arriba en el centro de la mesa. Este es el punto de partida. Extiende todas las fichas restantes a un lado, boca arriba. Estas formarán el lote.

Selecciona una combinación de colores que se muestre en la ficha central. Por ejemplo: azul / azul o azul / rojo.

El primer jugador que encuentre una ficha con estos 2 colores, tiene que colocarla al lado de la primera ficha Triominos. Ten cuidado, los bordes deben coincidir. Si la ficha no coincide, (por ejemplo, si los colores son en el sentido equivocado), sigue buscando una ficha que encaje.

A continuación, elige otra combinación de colores que puedas ver en la mesa, y sigue jugando de esta manera hasta que los niños entiendan el principio básico.

Después de esta fase de aprendizaje, es hora de jugar una partida de verdad de Triominos Color.

### OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el primer jugador en quedarse sin fichas.

### PREPARACIÓN:

Da un soporte a cada jugador. Coloca las fichas (incluyendo el comodín) boca abajo sobre la mesa y mézclalas hasta formar un montón.

Cada jugador coge 5 fichas del montón y las pone en su soporte. Coge otra ficha, que servirá de punto de partida, y colócala boca arriba en el centro de la mesa.

Ejemplo: el primer Triominos es: fig. A

### CÓMO JUGAR:

El jugador más mayor comienza el juego. Debe intentar jugar un Triominos. Los bordes de ambas fichas unidas deben coincidir (figura B). (No se permiten los Ejemplos C y D).

Nota: todos los colores de las esquinas unidas deben ser los mismos (Figura E & F).

Ahora es el turno del siguiente jugador. El juego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Si un jugador no puede sacar ficha, debe coger una del montón y ponerla en su soporte. Entonces es el turno del siguiente jugador.

Uso del comodín: El comodín reemplaza cualquier color. Es la única ficha que se puede coger de la mesa una vez que se ha jugado y poner de nuevo en un soporte. Si quieres coger el comodín de la mesa, necesitas poner una de tus fichas en su lugar. Esta ficha debe encajar exactamente donde estaba el comodín (figura E). Se le permitirá usar el comodín de nuevo en el siguiente turno.

### FIN DEL JUEGO:

El ganador es el primer jugador que se quede sin fichas en su soporte. El juego también termina si el montón de fichas se ha terminado. En ese caso, el jugador con menos fichas gana el juego.

## REGRAS

De 2 a 4 jogadores mais de 3 anos.

Aprender as cores, desenvolver a motricidade fina e melhorar a consciência espacial é uma brincadeira de crianças com Triominos Color!

### CONTEÚDO:

- 36 peças Triominos (incluindo 1 jóquer)
- 4 prateleiras
- Instruções

### JOGO INTRODUTÓRIO:

Antes de jogar pela primeira vez, aconselhamos a jogar um jogo introdutório para ensinar às crianças os princípios básicos de Triominos. Assim, aprenderão a correspondência das peças.

Reserve o jóquer e as 4 prateleiras. Coloque uma peça Triominos virada para cima no centro da mesa. Este é o ponto de partida. Espalhe todas as peças restantes a um lado, viradas para cima. Estas vão formar o monte.

Escolha uma combinação de cores mostrada na peça central. Por exemplo: azul/azul ou azul/vermelho.

O primeiro jogador a encontrar uma peça com estas duas cores tenta colocá-la ao lado da primeira peça Triominos. Cuidado, as pontas têm de se corresponder. Se a peça não se corresponder, (por exemplo, se as cores estiverem no sítio errado), é preciso continuar à procura de uma peça correspondente.

Em seguida, escolha outra combinação de cores que pode ver na mesa e continue a jogar desta maneira até que as crianças compreendam o princípio básico.

Após esta fase de aprendizagem, é hora de jogar um verdadeiro jogo de cores Triominos.

### OBJETIVO DO JOGO:

Ser o primeiro jogador a ficar sem peças.

### PREPARAÇÃO:

Dê uma prateleira a cada jogador. Espalhe as peças Triominos (incluindo o jóquer) viradas para baixo sobre a mesa para formar o monte.

Cada jogador recebe 5 peças Triominos do monte e coloca-as na sua prateleira. Pegue noutra peça Triomino, que servirá como ponto de partida, e coloque-a virada para cima na mesa.

Exemplo: o primeiro Triomino é: fig. A

### COMO JOGAR:

O jogador mais velho inicia o jogo. Deve tentar jogar um Triomino. As pontas de ambas peças combinadas têm de se corresponder (figura B). (Exemplos C e D não são permitidos).

Nota: todas as cores das pontas combinadas devem ser iguais (fig. E & F).

Agora é a vez do próximo jogador. Para jogar, segue-se o sentido dos ponteiros do relógio. Se um jogador não puder jogar, pega numa peça Triomino do monte e coloca-a na sua prateleira. Depois é a vez do próximo jogador.

Usando o jóquer: O jóquer substitui qualquer cor. É a única peça que, depois de ter sido jogada, pode ser retirada da mesa e posta de novo na prateleira. Para retirar o jóquer da mesa, uma peça Triomino tem de ser posta no seu lugar. Este Triomino deve encaixar totalmente com as peças de onde estava o jóquer. (figura E). O jóquer pode voltar a ser usado numa outra jogada.

### FIM DO JOGO:

O vencedor é o primeiro jogador a jogar a sua última peça Triomino. O jogo também termina se o monte estiver vazio. Nesse caso, o jogador com menos peças Triominos vence o jogo.

## RULES

For 2 to 4 players aged 3 and upwards.

Learning Colors, developing fine motor skills and improving spatial awareness is child's play with Triominos Color!

### CONTENTS:

- 36 Triominos including 1 joker
- 4 racks
- Instructions

### INTRODUCTORY GAME:

Before playing for the first time, we advise you to play an introductory game in order to teach the children the basic principle of Triominos. This will teach them how the tiles connect together.

Set aside the joker and the 4 racks. Place a Triominos tile face up in the centre of the table. This is the starting point. Spread out all the remaining tiles to one side, face up. They will form the pool.

Choose a Color combination shown on the central tile. For example: blue/blue or blue/red.

The first player to find a tile with these 2 Colors tries to place it next to the first Triomino. Be careful, the edges must match. If the tile does not match, (for example, if the Colors are the wrong way round), keep looking for a matching tile.

Next, choose another Color combination you can see on the board and carry on playing in this way until the children understand the basic principle.

After this learning phase, it's time to play a real Triominos Color game.

### AIM OF THE GAME:

To be the first player to get rid of all his tiles.

### SET-UP:

Give a rack to each player. Spread the Triominos (including the joker) upside down on the table to form the pool.

Each player takes 5 Triominos from the pool and puts them on his rack. Take another Triomino, which will serve as the starting point, and lay it face up on the table.

Example: the first Triomino is: fig. A

### PLAYING THE GAME:

The oldest player starts the game. He must try to play a Triomino. The borders of both connected tiles must match (fig. B). (Examples C and D are not allowed).

Note: all the Colors on connected corners must be the same (fig. E & F).

Now it is the next player's turn. The game is played clockwise. If a player can't go, he must take a Triomino from the pool and put it on his rack. Then it is the next player's turn.

Using the joker: The joker replaces any Color. It is the only tile that you can take from the table once it has been played and put back on a rack. If you want to take the joker from the table, you need to put one of your own Triominos in its place. This Triomino must fit exactly where the joker was (figure E). You will be allowed to use the Joker again on a later turn.

### END OF THE GAME:

The winner is the first player to play his last Triomino. The game also ends if the pool is empty. In that case, the player with the fewest Triominos wins the game.