





**Rules for Triominos Junior**  
For 1 to 4 players aged 5 and upwards.

**Note to parents :**  
We've created these rules for Triominos Junior in a graduated way so that they are in line with your child's development.

**Contents :**  
36 Triominos (include a joker)  
60 reward counters  
4 racks  
rules

**1st level of play (aged 5 and upwards) :**  
**Aim of the game :**  
To win as many reward counters as possible by placing the Triominos next to the others.

**Playing the game :**  
•Each player takes a rack.

•Spread the Triominos upside down on the table and shuffle.

•Each player takes 5 Triominos from the stock and puts them in his or her rack.

•Each takes 4 reward counters.

•Take one more Triominos and lay it face up on the table. (If it's a joker, put it back in the stock and take another one.)

Example: the first Triominos is A.

•Choose which player will start the game (the youngest or oldest...).

•When you place a Triominos, all the figures and colours that stick together must be similar (see example B) and the complete side(s) of the triangle must be in contact (positions from examples C and D are not possible).

•If you place a Triominos, you win a reward counter. It's then the next player's turn.

•If you can't or don't want to place a Triominos from your rack, you can take one from the stock, put it in your rack and pay a reward counter to the bank.

•It's then the next player's turn.

•The game ends when one of the players places the last Triominos from his or her rack or when the stock is empty. In any case, you must complete your turn before counting the reward counters.

**Joker :**  
We advise you not to use the joker when you play for the first times.

You can add it when the children are used to playing the game.

The joker replaces any figures or colours. You can use it in any position.

The joker is the only piece that you can take back from the table to place in your rack.

If you want to take it back, you must replace it on the table with one of your own Triominos which exactly fits the place where the joker was.

You don't win any reward counters for this exchange but you can use the joker on your next turn.

**2nd level of play (aged 6 and upwards), to become more familiar with counting points :**  
The game is played without the reward counters.

The rules are the same except for counting the points, which is done as follows:

If you place a Triominos, your score is the sum of the 3 figures on the Triominos just placed.

If you can't or don't want to place a Triominos, take one from the stock and put it in your rack.

In example E, the player wins : 9 points = 2 + 3 + 4.

The game ends when one of the players places the last Triominos from his or her rack or when the stock is empty.

In any case, you must complete your turn before counting the reward counters. The game also ends when no player can place his or her last Triominos.

The players count the number of points they won during the game and deduct the points from the Triominos still in their rack.

The winner is the player with the highest score.

Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Keep this info reference. Colours and contents may vary from those illustrated.



**Reglas de Trióminos Junior**  
De 1 a 4 jugadores. Más de 5 años.

**Nota para los padres/educadores :**  
Hemos creado estas instrucciones para poder jugar de modo gradual y así adaptar el juego al desarrollo de los niños.

**Contenido :**  
36 Trióminos (incluido un comodín).  
60 fichas de recompensa.  
4 soportes fichas  
Reglas de juego.

**1er Nivel de juego (más de 5 años) :**  
**Objetivo del juego :**  
Ganar tantas monedas de recompensa como sea posible, colocando los Trióminos al lado de los que ya están en la mesa de juego.

Nota para los padres/educadores :

Cuando juegan por primera vez a con niños de muy corta edad, es mejor no utilizar los soportes. Es preferible que cada jugador coloque sus tarjetas abiertamente sobre la mesa, de manera que el "árbitro" pueda ayudarles eventualmente.

**Desarrollo de la partida :**  
•Cada jugador coge un soporte.

•Se ponen todos los Trióminos boca abajo en la mesa y se mezclan.

•Cada jugador toma 5 Trióminos del montón y los coloca en su soporte. Además toma 4 fichas recompensa.

•Coger un Triómino del montón y colocarlo boca arriba en el centro de la mesa (si es el comodín coger otro Triómino diferente). Ver ejemplo A. Elegid quién comienza la partida (el más joven, el más viejo, el más alto...).

•Cuando coloques un Triómino, todas las figuras y colores que se juntan han de ser iguales (ver ejemplo B) y el lado (o lados) completo del Triómino debe estar en contacto (las posiciones de los ejemplos C y D no son correctas).

•Si puedes colocar un Triómino, entonces coges una ficha recompensa de la banca. Es el turno del jugador siguiente.

•Si no puedes o no quieres colocar Triómino, puedes coger otro del montón y colocarlo en tu soporte y has de pagar una ficha recompensa a la banca.

•Es el turno del jugador siguiente.

•La partida se acaba cuando el último jugador coloca el último Triómino en su soporte o cuando no quedan Trióminos en el montón.

•En cualquier caso todos los jugadores han de haber jugado el mismo número de rondas antes de contar el número de fichas recompensa.

**Comodín :**  
Es mejor no utilizar el comodín en las primeras partidas. Cuando los niños están familiarizados con el juego se puede añadir.

El comodín reemplaza cualquier color o forma y se puede poner en cualquier posición.

El comodín puede ser tomado de nuevo de la mesa de juego (si ya ha sido jugado) por cualquier jugador y ponerlo en su soporte para usarlo después.

Para poder hacer esto, es necesario que el jugador sustituya el comodín por el Triómino que exactamente encaja el sitio donde estaba el comodín.

En este caso no se gana una ficha recompensa.

**2º Nivel de juego (más de 6 años) :**  
En este nivel el objetivo es que los niños se familiaricen con los números, sumando y contando. Objetivo del juego. Conseguir más puntos que el resto de jugadores. El juego se desarrolla sin utilizar las fichas recompensa. Las reglas son iguales pero se cuentan los puntos de los Trióminos como sigue : Si colocas un Triómino, tus puntos son la suma de las tres figuras del Triómino recién colocado. Si no puedes o no quieres colocar Triómino, puedes coger otro del montón y colocarlo en tu soporte. Tu turno ha terminado.

En el ejemplo E, el jugador gana :  
9 puntos = 2 + 3 + 4.

La partida se acaba cuando el último jugador coloca el último Triómino en su soporte o cuando no quedan Trióminos en el montón. En cualquier caso todos los jugadores han de haber jugado el mismo número de rondas antes de contar los puntos obtenidos.

Se cuentan los puntos obtenidos durante la partida y se restan los puntos de los Trióminos que aún quedan el soporte. Gana quien ha obtenido más puntos.

© Goliath Games Iberia SRL. Plaza Alquería de la Culla, 4. Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar (Valencia) España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Conservar esta información para referencias futuras.



**Spelregels voor Triominos Junior**  
Voor 1 tot 4 spelers vanaf 5 jaar.

**Opmerking voor de ouders :**  
Deze spelregels voor Triominos Junior worden geleidelijk aan moeilijker, zodat ze aansluiten bij de ontwikkeling van uw kind.

**Inhoud :**  
36 Triominos (met inbegrip van een joker)  
60 beloningsfiches  
4 rekjes  
spelregels

**1e spelniveau (vanaf 5 jaar) :**  
**Doel van het spel :**  
Zoveel mogelijk beloningsfiches verdienen door de juiste Triominos naast elkaar te leggen.

**Het spelverloop :**  
•Elke speler pakt een rekje.

•Leg de Triominos met de goede kant omlaag op tafel en meng ze grondig door elkaar.

•Elke speler pakt 5 Triominos van de pot en zet ze op zijn/haar rekje.

•Elke speler pakt 4 beloningsfiches.

•Er wordt nog een Triominos van de pot genomen en open op tafel gelegd (als het een joker is, gaat hij terug in de pot en wordt er een andere Triominos gepakt).

Voorbeeld: de eerste Triominos is A.

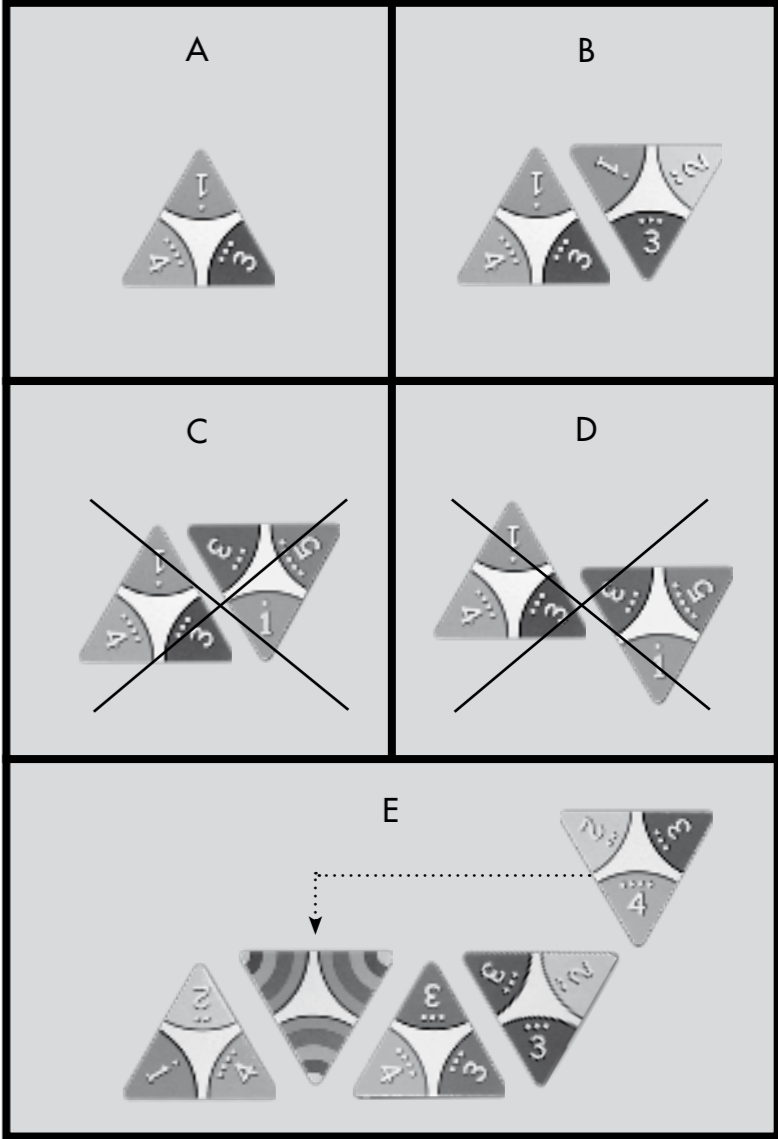
•Bepaal wie het spel mag beginnen (de jongste, de oudste...)  
Om een Triominos aan te leggen, moeten alle aan elkaar grenzende cijfers en kleuren hetzelfde zijn (zie voorbeeld B). Bovendien moet de gehele zijde van de Triominos aangelegd worden (omgekeerd of verschoven aanleggen zoals in voorbeeld C en D is niet toegestaan).

•Als je een Triominos aanlegt, krijg je een beloningsfiche. Dan is de volgende speler aan de beurt.

•Als je geen Triominos van je rekje kunt of wilt aanleggen, mag je er een uit de pot pakken om op je rekje te zetten; je moet hiervoor echter wel een beloningsfiche betalen aan de bank.

•Dan is de volgende speler aan de beurt.

•Het spel is afgelopen als een van de spelers de laatste Triominos



van zijn/haar rekje aanlegt of als de pot op is. De speler die op dat moment aan de beurt is, maakt z'n beurt af voordat de fiches worden geteld.

**Joker**  
We raden je aan de joker niet te gebruiken als je het spel voor het eerst speelt. Je kunt hem erbij pakken zodra de kinderen het spel onder de knie hebben.

De joker vervangt elke cijfer- of kleurencombinatie en kan overal worden aangelegd.

De joker is de enige Triominos die je van tafel mag pakken en weer op je rekje zetten. Wie hem oppakt, moet hem op tafel vervangen door een eigen Triominos die exact past op de plaats waar de joker lag.

Deze ruil levert de speler geen beloningsfiche op, maar hij/zij kan de joker in zijn/haar volgende beurt gebruiken.

**2e spelniveau (vanaf 6 jaar) om de puntentelling te leren.**  
Het spel wordt gespeeld zonder de beloningsfiches.

De regels zijn dezelfde als hierboven, behalve de puntentelling — die werkt zoals hieronder omschreven.

Als je een Triominos aanlegt, scoor je de som van de 3 getallen op je aangelegde Triominos.

Als je geen Triominos kunt of wilt aanleggen, pak je er een uit de pot en je zet hem op je rekje.

In voorbeeld E krijgt de speler :  
9 punten = 2 + 3 + 4.

Het spel is afgelopen als een van de spelers de laatste Triominos van z'n rekje aanlegt of als de pot leeg is. De speler die op dat moment aan de beurt is, maakt zijn/haar beurt af voordat de eindscore wordt geteld. Het spel is ook afgelopen als geen van de spelers meer een Triominos kan aanleggen.

De spelers tellen de punten die ze tijdens het spel hebben gewonnen bij elkaar. Van dat totaal moeten ze de punten aftrekken van de Triominos die nog op hun rekje staan. De speler met de hoogste score is de winnaar.

Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks ! © Goliath BV, NL 8051 KR Hattem. Goliath HOLLAND  
Tel: 0900-5003030.