INSTRUCTIONS

GB

CONTENTS
▲ 56 Triominoes, 4 racks, instructions.

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

SET UP
Place all Triominoes face down on the table and shuffle them.
- For a 2 player game, each player draws 9 Triominoes and places them on their rack.
- For a 3 or 4 player game, each player draws 7 Triominoes 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 Triominoes are then placed back into the pool.

PLAYING THE GAME
To start the game, the first player chooses one of their Triominoes 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
Etaler tous les Triominos faces cachées 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 Triomino. 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.

HANDLEIDING

NL

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

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

VOORBEREIDING
Leg alle Triomino-stenen omgekeerd op tafel en schuif ze goed door elkaar.
- Als er 2 spelers zijn, neemt iedere speler 9 Triomino-stenen en plaatst deze op zijn plankje.
- Bij 3 of 4 spelers, neemt iedere speler 7 Triomino-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 Triomino-steen van zijn plankje aan te leggen aan een stein 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 Triomino-steen kan (of wil) aanleggen, moet hij een nieuwe steen uit de pot nemen **en deze meteen proberen aanleggen.** Als dit nog steeds niet lukt, moet hij een tweede steen uit de pot nemen en proberen aanleggen. Als dit weer niet lukt, moet de speler voor de derde en **laatste maal een steen uit de pot nemen en proberen aanleggen.**
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, 4 Spielbänkchen, Spielanleitung.

ZIEL DES SPIELS
Möglichst viele Punkte zu erzielen, indem die Triominos 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 Spielbänkchen.
- Bei 3 oder 4 Spielern zieht jeder Spieler 7 Steine und stellt sie auf sein Spielbänkchen.

Die übrigen Steine bilden den Topf.
Um herauszufinden, wer anfangen darf, zieht jeder Spieler einen Stein aus dem Topf. 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 Topf gelegt.

SPIELABLAUF
Der Startspieler legt einen seiner Triominos auf den Tisch und erhält den Wert dieses Steines als Punkte (siehe Abb. A). Damit ist sein Zug beendet. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und das Spiel verläuft weiter im Uhrzeigersinn.
Der nächste Spieler muss versuchen, einen seiner Triominos 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 **den 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 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 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 frei sein und die gegenüberliegenden Ecken müssen passen.
▲ **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 ZIEHEN
Wenn ein Spieler nicht legen kann (oder nicht legen möchte), muss er einen neuen Triominos 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 zu legen versuchen.**
Für jeden „gekauften" Triominos werden dem Spieler 5 Punkte abgezogen. Wenn der Spieler 3 Steine „gekauft" hat und nicht in der Lage ist, einen Triominos anzulegen, werden noch einmal 10 Punkte, insgesamt also 25 Punkte abgezogen (5+5+5+10 Strafe).
Sein Zug ist dann zu Ende und der nächste Spieler ist dran.

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

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

ANMERKUNGEN
- Wenn ein Spieler ziehen muss und **der Topf 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 Spielbänkchen und ziehen diese von ihrer Punktzahl ab.
- Jeder Stein ist einmalig, deswegen ist es hilfreich, eine Positionierungsstrategie zu entwickeln. Planen Sie Ihren nächsten Zug voraus, indem Sie so anlegen, dass Sie beim nächsten Mal eine Lücke für sich haben.

OFFIZIELLE REGELN
Triominos wird häufig einfach als Einzelspiel gespielt, ohne Punkte zu zählen.
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.

MANUALE DI 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 l'lati con i numeri corrispondenti. Ovvero numeri sia **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, sottrarre 5 punti dal punteggio complessivo. Se il giocatore dopo 3 tessere pescate non è stato ancora in grado di giocare, 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 avversari.

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
È 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.

REGLAS DEL JUEGO

ES

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

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

PREPARACIÓN
Coloca todos tus Triminos, boca abajo, sobre la mesa y mézclalos.
- Para 2 jugadores, cada jugador coge 9 Triminos y los coloca en el soporte.
- Para 3-4 jugadores, cada jugador coge 7 Triminos 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 Triminos 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 Triminos como se muestra en las figuras D y E, no está permitido.
Solo se puede jugar un Triminos 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 ó 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 Triminos 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 Triminos**, 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.
Triminos 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 límite 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.

REGRAS DO JOGO

PT

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

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

PREPARAÇÃO DO JOGO
Coloque todos os Triminós virados para baixo em cima da mesa e misture-os.
- 2 jogadores: cada jogador vai ao baralho e tira 9 Triminós para colocar no seu suporte.
- 3-4 jogadores: cada jogador vai ao baralho e tira 7 Triminós 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 Triminó 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 Triminós como nas figuras D e E. **Só se pode jogar um Triminos 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 Triminó 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 Triminó,** 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 Triminó 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, ze 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 puety, 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.

Triominos

Fig. A-B-C

Fig. D-E

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

Fig. F-G

Fig. H

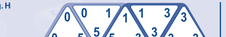
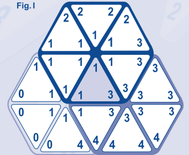


Fig. I



360726

Goliath®

www.goliathgames.com
Under licence from Pressman Toy Corporation

®Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. ®Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. ®Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. ®Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleinteile. Erstickungsgefahr. ®Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. ®Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. ®Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. ®Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo uduszenia się.

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

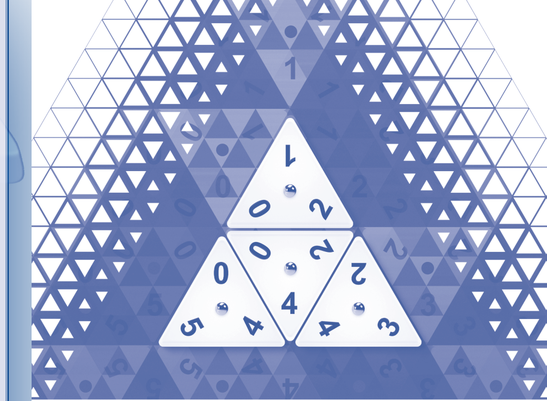
Made in China

UK CA

NOTICE D'INSTRUCTIONS

DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Retrouvez sur quefairedesmesdechets.fr

360726-0-0-0-0-2023



THE ORIGINAL
Triominos®

Deluxe

360726

Goliath

* Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc.* Android and Google Play are trademarks of Google Inc.