



DE

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 Triominos 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 Punktezahl: 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).



FR

Triominos

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+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.



- 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).

Fig. A-B-C

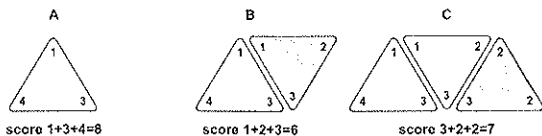


Fig. D-E

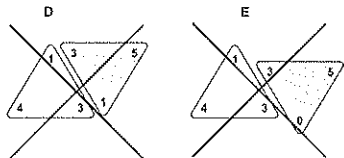


Fig. F

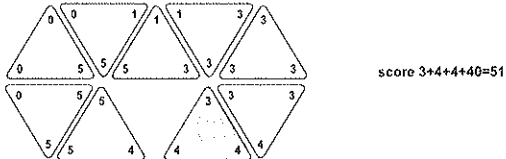


Fig. G

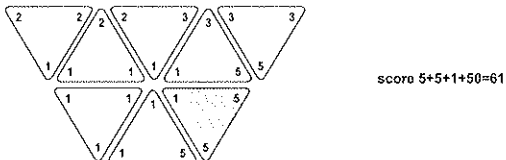


Fig. H

