

## RÈGLE DU JEU

### 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

Étalez 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 Triomino 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 Triomino par tour.** Pour chaque nouveau Triomino 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 Triomino qui vient d'être placé (voir exemples).

En plus de la valeur du Triomino 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 Triomino joué et que la pointe oppose 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 la 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 Triomino 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 Triomino, 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 soustrait 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. Sachiez 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.

Fabriqué en Chine.

## INSTRUCTIONS

### CONTENTS

- ▲ 56 Triominos, 4 racks, instructions.

### OBJECT OF THE GAME

To get as many points as possible by strategically placing and matching Triominos.

### SET UP

Place all Triominos face down on the table and shuffle them.

- For a 2 player game, each player draws 9 Triominos and places them on their rack.
- For a 3 or 4 player game, each player draws 7 Triominos and places them on their rack.

The tiles left constitute the spares for use during the game.

To decide who commences the game, each player draws one tile. The player with the highest score when adding the values of their tile begins (in case of equal scores, draw again). These Triominos are then placed back into the pool.

### PLAYING THE GAME

To start the game, the first player chooses one of their Triominos 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). Figures 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 **attempts 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 subtract 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.

Made in China.

## HANDLEIDING

### INHOUD

- ▲ 56 Triominos-stenen, 4 plankjes, spelregels.

### DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk punten halen door passende stenen aan te leggen.

### VOORBEREIDING

Leg alle Triominos-stenen omgekeerd op tafel en schud ze goed door elkaar.

- Als er 2 spelers zijn, neemt iedere speler 9 Triominos-stenen en plaatst deze op zijn plankje.
- Bij 3 of 4 spelers, neemt iedere speler 7 Triominos-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.

Podczas następnej turы, graczy musi dołożyć Triomino do kamienia, który już znajduje się na stole. Zagranie jest prawidłowe, wyłącznie wtedy, gdy oba kamienie mają pasujące boki; to znaczy, że cyfry w obu stojących 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 turы. Każdy nowy kamień musi być dokładany zgodnie z zasadami; wszystkie narożniki muszą się pasować.

### SCORING EN BONUSPUNTEN

De score wordt berekend door de drie getallen op de aangelegde steen bij elkaar op te tellen (zie voorbeelden).

Spelers kunnen bovenblijven bonuspunten halen door bepaalde figuren te leggen:

- ▲ 40 extra punten voor een **BRIDGE** (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 niet met een steen overeen.
- ▲ 50 extra punten voor een **HEXAGON** (fig. G).
- ▲ 60 extra punten voor een **DOUBLE HEXAGON** (fig. H).
- ▲ 70 extra punten voor een **TRIPLE HEXAGON** (fig. I).

### TRIOMINOSSTENEN NEMEN

Als een speler geen Triominos-sten 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.

Na elke dobry kamień, graczy odejmują 5 punktów od swojego całkowitego wyniku. Jeżeli graczy dobrą 3 kamienie i nadal nie pot heft genen een enkele steen kon aanleggen, gaan er nog eens tien punkty van zijn score af. In totaal verliest hij dus 25 punktów (5+5+5+10).

Jeżeli turę kończy się i ruch ma kolejny graczy.

### EINDE VAN HET SPEL

Gdy którykolwiek z graczy poloży swoje ostatnie Triomino, otrzymuje bonus w postaci 25 punktów, oraz sumę wartości wszystkich kamieni, które pozostały na podstawkach przeciwników.

### DE WINNAAR

De speler met de hoogste score is de winnaar.

### OPMERKINGEN

- Jezelf graczy musi dobrą kamień, a pula banku jest pusta, graczy traci turę, a jego punktacja pozostaje bez zmian.
- If none of the players can play, the game ends. Players count the points remaining on their own rack and subtract that total from their score.
- Kazdy kamien 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

Triominos 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 3 ruchach rozgrywkowych. Ostatnia gra, to ta, w której jeden z graczy przekroczy 400 punktów. Grę wygrywa gracz który osiągnie najwyższą sumę punktów we wszystkich rozgrywkach.

Made in China.

## INSTRUKCJA

### ZAWARTOŚĆ

- ▲ 56 Fichas Triominos, 4 soportes de fichas e instrucciones.

### CEL GRY

Zdobyć jak najwięcej punktów, poprzez dodawanie pasujących Triominos.

### PRZYGOTOWANIE

Ułożź wszystkie Triominos wartościom skierowanym w dół. Następnie dokładnie wymieszaj.

- W grze dla 2 graczy, każdy ciągnie po 9 Triominos i umieszcza na swojej podstawce.

W grze dla 3 lub 4 graczy, każdy ciągnie po 7 Triominos 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, powtarzając losowanie).

Triomino użyte w losowaniu, wraca do puli.

Wszystkie kamienie powinny leżeć na podstawce.

Gracz, który rozpoczyna grę, może zacząć.

Wszystkie kamienie powinny leżeć na podstawce.

Gracz, który rozpoczyna grę, może zacząć.

Wszystkie kamienie powinny leżeć na podstawce.

Gracz, który rozpoczyna grę, może zacząć.

Wszystkie kamienie powinny leżeć na podstawce.

Gracz, który rozpoczyna grę, może zacząć.

Wszystkie kamienie powinny leżeć na podstawce.

Gracz, który rozpoczyna grę,

