

Spielanleitung

THE ORIGINAL Triominos®

INHALT

56 Triominos, 4 Spielbänken, Spielanleitung.

ZIEL DES SPIELS

Möglichst viele Punkte zu erzielen, indem die Triominos strategisch angelegt werden.

VORBEREITUNG

Alle Triominos verdeckt auf den Tisch legen und mischen.

- Bei 2 Spielern zieht jeder Spieler 9 Steine und stellt sie auf sein Spielbänken.
 - Bei 3 oder 4 Spielern zieht jeder Spieler 7 Steine und stellt sie auf sein Spielbänken.
- 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 an der Reihe.

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 Spielbänken 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 Spielbänken 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 Wettkampffregeln. 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.

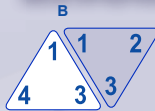
Triominos[®]

THE ORIGINAL

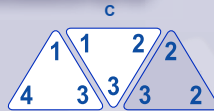
Fig. A-B-C



Punkte 1+3+4=8



Punkte 1+2+3=6

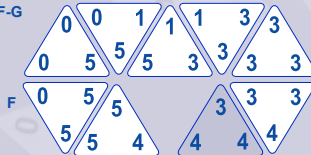


Punkte 3+2+2=7

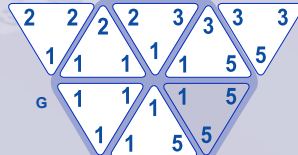
Fig. D-E



Fig. F-G

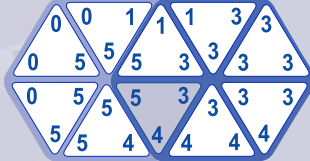


Punkte 3+4+4+40=51



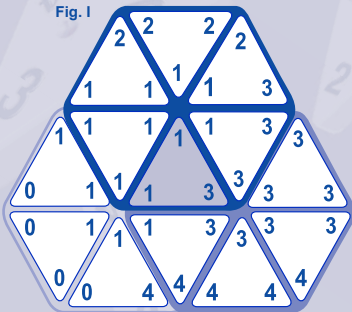
Punkte 5+5+1+50=61

Fig. H



Punkte 5+3+4+60=72

Fig. I



Punkte 1+1+3+70=75

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem.

Vertrieb in Österreich:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren. Ausstattungsänderungen vorbehalten.



TARTALOM

Δ 56 Triomino kő, 4 állvány, játékszabály

A JÁTÉKOSOK CÉLJA

A lehető legtöbb pontot elérni a Triomino kövek taktikus lehelyezésével.



ELŐKÉSZÜLETEK

Lefordítva terítsük a Triomino köveket az asztalra, és keverjük össze.

- 2 játékos esetén minden játékos vegyen el 9 Triomino követ, és tegye az állványára.

- 3 vagy 4 játékos esetén minden játékos vegyen el 7 Triomino követ, és tegye az állványára.

A megmaradt Triomino kövek alkotják a bankot.

A kezdőjátékos megállapításához minden játékos húzzon egy plusz Triomino követ a bankból, majd adja össze a plusz Triomino köve sarkain álló számokat. A játékot az kezdő, aki a legnagyobb értékű Triomino követ húzta. Egyezőség esetén az érintett játékosok egy – egy újabb követ húznak a bankból. A kezdőjátékos megállapítása után a plusz köveket vissza kell tenni a bankba, és a bankot alkotó Triomino köveket ismét össze kell keverni.

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos letesz az asztal közepére egy Triomino követ az állványáról, majd megkapja az érte járó pontot (lásd az A ábrát). A lépése ezzel véget ért, a játékot az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos folytatja. A következő játékosnak az asztalon fekvő Triomino köhöz kell egy Triomino követ az állványáról illesztenie. Az illesztés akkor megfelelő, ha az összeillesztett oldalon a Triomino kövek sarkain azonos számok állnak (lásd a B és a C ábrát). A soron lévő játékos lépésében mindig csak 1 Triomino követ tehet le. A játékosoknak figyelniük kell arra, hogy a játék folyamán lehelyezett minden Triomino kő illesztése megfeleljen a fenti szabálynak.

PONTOK ÉS BÓNUSZPONTOK

A soron lévő játékos pontjának megállapításához össze kell adni az általa lehelyezett Triomino kő sarkain álló számokat.

Továbbá a játékos bónuszpontokat is kaphat a következő formákért:

Δ 40 bónuszpontot hoz egy HÍD (lásd az F ábrát). Egy híd kialakításához a Triomino kő két oldalának szabadon kell maradnia, és a kő szemben álló oldalán is illeszkedniük kell a számoknak.

Δ 50 bónuszpontot hoz egy HATSZÖG (lásd a G ábrát).

Δ 60 bónuszpontot hoz egy DUPLA HATSZÖG (lásd a H ábrát).

Δ 70 bónuszpontot hoz egy HÁROMSZOROS HATSZÖG (lásd az I ábrát).

EGY TRIOMINO KŐ HÚZÁSA

Ha a soron lévő játékos nem tud, vagy nem akar Triomino követ letenni, akkor húznia kell egy új követ a bankból, és azt meg kell próbálnia azonnal letenni. Ha még mindig nem tud letenni, egy újabb azaz második követ kell húznia a bankból, és azt kell megpróbálnia letenni. Ha ezt a második követ sem tudja letenni, akkor egy utolsó harmadik követ kell húznia, amit szintén meg kell próbálnia letenni. Minden új kő után 5 pontot le kell vonni a játékostól. Amennyiben a harmadik követ sem tette le, úgy extra -10 pontot kap. Tehát összesen -25 pontot (5+5+5+10=25). A játékos lépése ezzel véget ért.

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos, aki az utolsó Triomino követ teszi az állványáról az asztalra 25 bónuszpontot kap, valamint megkapja a játékos-társai állványain maradt Triomino kövek értékét is.

A GYŐZTES

Az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte a játék végéig.

MEGJEGYZÉSEK

- Abban az esetben, ha a játékosnak húznia kellene egy követ a bankból, de a bank üres (elfogytak a kövek), a játékosnak ki kell szállnia a játékból, és a pontjai nem változnak.

- Ha már egyik játékos sem tud letenni egy követ sem, a játék véget ér. A játékosok ekkor összeadják az állványaikon maradt kövek értékét, és ezt az összeget levonják a játék folyamán megszerzett pontjaikból.

- Minden Triomino kő egyedi, elhelyezéskor érdemes lehelyezési stratégiákat kidolgozni. Egy kő lehelyezésekor érdemes előre tervezni, és lehetőség szerint „helyet” előkészíteni, egy következő kövünk számára.

HIVATALOS SZABÁLYOK

A Triominos játékot gyakran játszzák egy fordulóval, a pontok feljegyzése nélkül.

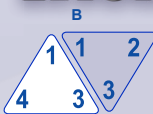
De léteznek hivatalos versenyszabályok, amiket az elhivatott játékosoknak ajánlunk. A játékosok célja az, hogy 400 pontot csináljanak. Általában 2-3 forduló szükséges ilyen sok pont megszerzéséhez. Amikor egy játékos eléri a 400 pontot, a játékosok még a megkezdett játékot befejezik, majd összegzik a pontjaikat. Az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte a játék végéig.

Triominos®

Ábra A-B-C



Pontok $1+3+4=8$



Pontok $1+2+3=6$

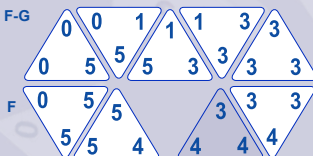


Pontok $3+2+2=7$

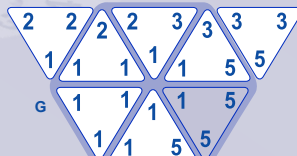
Ábra D-E



Ábra F-G

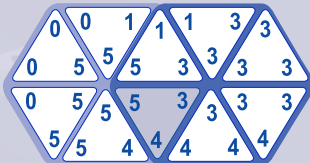


Pontok $3+4+4+4=15$



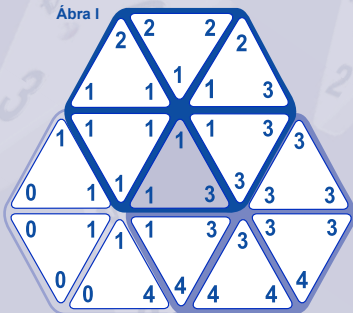
Pontok $5+5+1+5=16$

Ábra H



Pontok $5+3+4+6=18$

Ábra I



Pontok $1+1+3+7=12$

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem.

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet. A tartalom változtatásának a jogát fenntartjuk.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



Piatnik termékkód: 717994

piatnik.com

Pravidla hry

Triominos[®]

OBSAH

56 hracích kamenů ve tvaru trojúhelníku, 4 stojánky a pravidla hry

CÍL HRY

Cílem hry je získat co nejvíce bodů strategickým přikládáním hracích kamenů.

PŘÍPRAVA HRY

Všechny kameny se položí na stůl lícem dolů a zamíchají.

- hraji-li hru dva hráči, pak si každý hráč vezme 9 kamenů a položí si je do svého stojánku.

- hraji-li hru tři nebo čtyři hráči, pak si každý vezme 7 kamenů a položí si je do svého stojánku.

Zbylé kameny tvoří zásobu k odebrání.

Hru začíná hráč, který si vytáhne ze společné zásoby kámen s nejvyšší hodnotou po sečtení všech číslic. V případě shody si tyto hráči berou nový kámen.

Tyto hrací kameny se poté vrátí zpět do společné zásoby.

PRŮBĚH HRY

Hráč, který hru začíná, položí jeden ze svých kamenů na stůl a obdrží body ve výši hodnoty tohoto kamene (viz. obrázek A).

Tímto tah hráče končí. Nyní je na řadě další hráč a hra probíhá ve směru hodinových ručiček.

Další hráč se musí pokusit přiložit jeden ze svých kamenů ze stojánku ke kameni na stole. To je možné pouze v případě, kdy se hodnoty přiloženého kamene shodují s čísly na vyloženém kameni (viz. obr. B a C). Není dovolené přikládat kameny, které se neshodují čísly, jak je znázorněno na obrázku D a E. V jednom tahu se smí hrát pouze jedním kamenem.

Zkontrolujte, zda jsou všechny přiložené kameny správně přiloženy a shodují se s pravidly výše.

BODY A BONUSOVÉ BODY

Body se spočítají sečtením tří číslic na vyloženém kameni (viz. příklady).

Kromě hodnoty kamenů může hráč získat další body, pokud z kamenů vytvoří určité vzory:

- 40 bonusových bodů za MOST (viz. obr. F).

Pro vytvoření mostu musí být každá vnější strana kamene volná a čísla v protilehlých rozích se musí vzájemně shodovat.

• 50 bonusových bodů za ŠESTIÚHELNÍK (viz. obr. G).

• 60 bonusových bodů za DVOJITÝ ŠESTIÚHELNÍK (viz. obr. H).

• 70 bonusových bodů za TROJITÝ ŠESTIÚHELNÍK (viz. obr. I).

DOBÍRÁNÍ KAMENE TRIOMINO

Pokud hráč nemůže kámen přiložit (nebo kámen přiložit nechce), musí si vzít nový kámen ze společné zásoby a musí se pokusit tento kámen ihned přiložit. Pokud ani tento kámen hráč nemůže přiložit, musí si vzít druhý kámen a pokusit se tento kámen přiložit. Pokud hráč stále nemůže kámen přiložit, musí si vzít třetí a poslední kámen a zkusit ho přiložit. Za každý „koupený“ kámen se hráči odečítá 5 bodů. Když si hráč „koupí“ 3 kameny a stále není schopen přiložit ani jeden kámen, odečítá se navíc ještě 10 bodů, celkem tedy 25 bodů (5+5+5+10 pokuta).

Tah hráče je pak u konce a na řadě je další hráč.

KONEC HRY

Hráč, který přiloží svůj poslední kámen, získává 25 bonusových bodů a body za všechny kameny, které mají další hráči ještě na svých stojácích.

VÍTĚZ

Vítězí hráč s největším počtem bodů.

POZNÁMKY

- Pokud si hráč musí vzít kámen a v zásobě už nejsou žádné kameny, pak tento hráč tah vynechává a jeho počet bodů se nemění.

Pokud žádný z hráčů již nemůže přiložit, hra končí.

Hráči si spočítají body na zbývajících kamenech ve svých stojácích a tyto body si odečtou od svého celkového počtu bodů.

Každý kámen je jedinečný a proto je užitečné, když si vypracujete strategii rozmísťování jednotlivých kamenů. Náplánujte si váš tah předem a kameny přikládejte takovým způsobem, abyste si napříště vytvořili volný prostor k hraní.

OFICIÁLNÍ PRAVIDLA

Triomino se často hraje jako hra pro jednoho hráče bez počítání bodů. Avšak pro ambiciózní hráče existují oficiální soutěžní pravidla. Hra se hraje na konečný počet 400 bodů. K získání těchto bodů je obvykle zapotřebí 2 nebo 3 kol. Pokud jeden hráč překročí 400-bodový limit, pak je právě probíhající hra tou poslední. Hráči toto kolo dohrají do konce. Vítěze určí konečný celkový počet bodů.

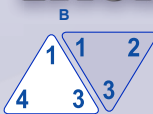


THE ORIGINAL Triominos®

Obr. A-B-C



Body $1+3+4=8$

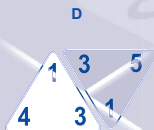


Body $1+2+3=6$

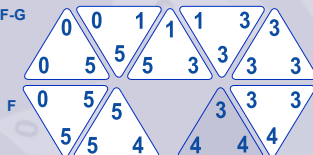


Body $3+2+2=7$

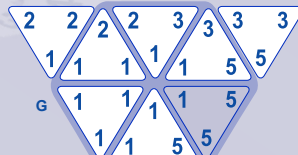
Obr. D-E



Obr. F-G

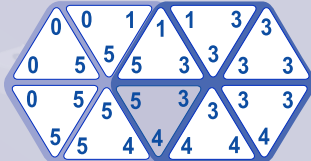


Body $3+4+4+4=15$



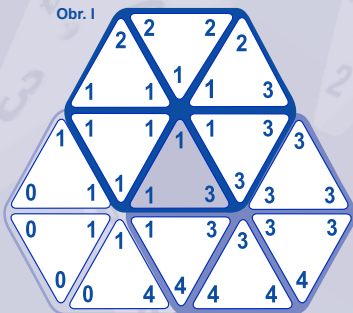
Body $5+5+1+5=16$

Obr. H



Body $5+3+4+6=18$

Obr. I



Body $1+1+3+7=12$

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem.

Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.

Distributor:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087
CZ-252 19 Rudná u Prahy
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let.
Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty nebo spolknuty. Nebezpečí udušení.
Ušchovejte kontaktní adresu.
Změny provedení vyhrazeny.



Piatnik hra č. 717994

piatnik.com

Pravidlá hry

THE ORIGINAL
Triominos

OBSAH

56 hracích kameňov v tvare trojuholníka, 4 stojančeky a pravidlá hry

CIEĽ HRY

Cieľom hry je získať čo najviac bodov strategickým prikládaním hracích kameňov.

PRÍPRAVA HRY

Všetky kamene sa položia na stôl licom dole a zamiešajú.

- pokiaľ hrajú hru dvaja hráči, potom si každý hráč vezme 9 kameňov a položia si ich do svojho stojančeka.

- pokiaľ hrajú hru traja alebo štyria hráči, potom si každý vezme 7 kameňov a položia si ich do svojho stojančeka.

Zvyšné kamene tvoria zásobu na odoberanie.

Hru začína hráč, ktorý si vyťahne zo spoločnej zásoby kameň s najvyššou hodnotou po spočítaní všetkých číslíc. V prípade zhody si tieto hráči berú nový kameň.

Tieto hracie kamene sa potom vrátia späť do spoločnej zásoby.



PRIEBEH HRY

Hráč, ktorý hru začína, položí jeden zo svojich kameňov na stôl a dostane body vo výške hodnoty tohto kameňa (viď. obrázok A). Týmto ťah hráča končí. Teraz je na rade ďalší hráč a hra prebieha v smere hodinových ručičiek.

Ďalší hráč sa musí pokúsiť priložiť jeden zo svojich kameňov zo stojančeka ku kameňu na stole. To je možné len v prípade, kedy sa hodnoty priloženého kameňa zhodujú s číslami na vyložennom kameni (viď. obr. B a C). Nie je dovolené prikladať kamene, ktoré sa nezhodujú číslami, ako je znázornené na obrázku D a E. V jednom ťahu sa smie hrať len jedným kameňom. Skontrolujte, či sú všetky priložené kamene správne priložené a zhodujú sa s pravidlami vyššie.

BODY A BONUSOVÉ BODY

Body sa spočítajú sčítaním troch číslíc na vyložennom kameni (viď príklady).

Okrem hodnoty kameňov môže hráč získať ďalšie body, pokiaľ z kameňov vytvoria určité vzory:

- 40 bonusových bodov za MOST (viď obr. F).

Na vytvorenie mostu musí byť každá vonkajšia strana kameňa voľná a čísla v protiahlych rohoch sa musia vzájomne zhodovať.

• 50 bonusových bodov za ŠESTUHOLNÍK (viď obr. G).

• 60 bonusových bodov za DVOJITÝ ŠESTUHOLNÍK (viď obr. H).

• 70 bonusových bodov za TROJITÝ ŠESTUHOLNÍK (viď obr. I).

DOBERANIE KAMEŇA TRIOMINO

Pokiaľ hráč nemôže kameň priložiť (alebo kameň priložiť nechce), musí si vziať nový kameň zo spoločnej zásoby a musí sa pokúsiť tento kameň ihneď priložiť. Pokiaľ ani tento kameň hráč nemôže priložiť, musí si vziať druhý kameň a pokúsiť sa tento kameň priložiť. Pokiaľ hráč stále nemôže kameň priložiť, musí si vziať tretí a posledný kameň a skúsiť ho priložiť. Za každý „kúpený“ kameň sa hráčovi odpočíta 5 bodov. Keď si hráč „kúpi“ 3 kamene a stále nie je schopný priložiť ani jeden kameň, odpočíta sa navyše ešte 10 bodov, celkom teda 25 bodov (5+5+5+10 pokuta). Ťah hráča je potom na konci a na rade je ďalší hráč.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý priloží svoj posledný kameň, získava 25 bonusových bodov a body za všetky kamene, ktoré majú ďalší hráči ešte na svojich stojančekoch.

VÍTAZ

Víťazí hráč s najväčším počtom bodov.

POZNÁMKY

- Pokiaľ si hráč musí vziať kameň a v **zásobe už nie sú žiadne kamene**, potom tento hráč ťah vynecháva a jeho počet bodov sa nemení.

Pokiaľ **žaden z hráčov už nemôže priložiť**, hra končí.

Hráči si spočítajú body na zvyšných kameňoch vo svojich stojančekoch a tieto body si odpočítajú od svojho celkového počtu bodov.

Každý kameň je jedinečný a preto je užitočný, keď si vypracujete stratégiu rozmiestňovania jednotlivých kameňov. Naplánujte si váš ťah vopred a kamene prikládate takým spôsobom, aby ste si nabudúce vytvorili voľný priestor na hranie.

OFICIÁLNE PRAVIDLÁ

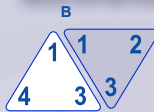
Triomino sa často hrá ako hra pre jedného hráča bez počítania bodov. Avšak pre ambiciózných hráčov existujú oficiálne súťažné pravidlá. Hra sa hrá na konečný počet 400 bodov. Na získanie týchto bodov sú obvykle potrebné 2 alebo 3 kolá. Pokiaľ jeden hráč prekročí 400-bodový limit, potom je práve prebiehajúca hra tou poslednou. Hráči toto kolo dohrajú do konca. Víťaza určí konečný celkový počet bodov.

THE ORIGINAL Triominos®

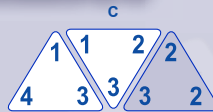
Obr. A-B-C



Body $1+3+4=8$

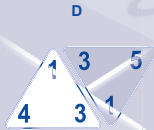


Body $1+2+3=6$

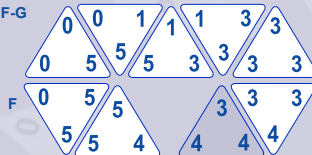


Body $3+2+2=7$

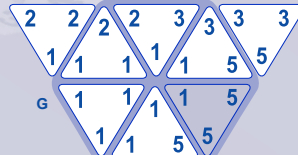
Obr. D-E



Obr. F-G

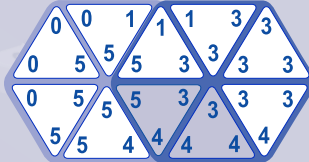


Body $3+4+4+40=51$



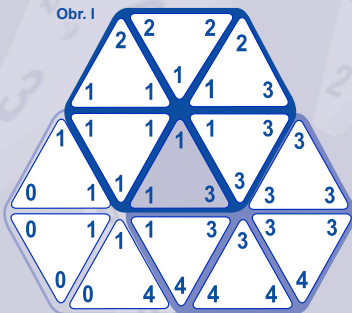
Body $5+5+1+50=61$

Obr. H



Body $5+3+4+60=72$

Obr. I



Body $1+1+3+70=75$

© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem.

Z důvodu lepší zrozumitelnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obidva pohlavia.

Distribútor:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087
CZ-252 19 Rudná u Prahy
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov.
Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdychnuté alebo prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía.
Uchovajte kontaktnú adresu.
Zmeny prevedenia vyhradené.

