

MANUALE DI ISTRUZIONI



CONTENUTO

▲ 56 tessere Triominos, 4 leggi porta tessere, 1 manuale di istruzioni.

OBBIETTIVO 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 i lati con i numeri corrispondenti. Ovvero i numeri sui **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 posizionala immediatamente. Se non è possibile, pescarne una seconda e **riprovare a posizionala**. 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 Triominos rimaste sui leggi 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.

Triominos

Fig. A-B-C

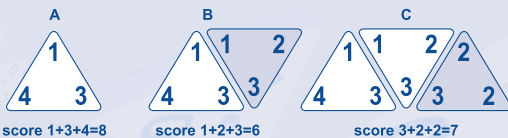


Fig. D-E



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

Fig. F-G

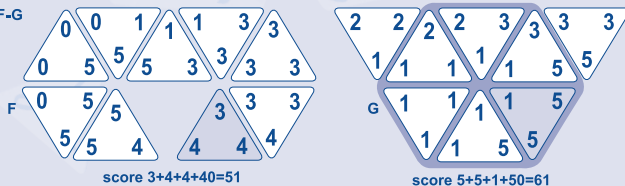
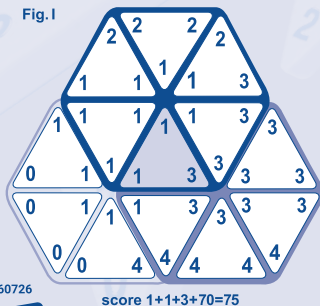


Fig. H



⊗ 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. Verslikingsgevaar. Ⓢ 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 asfixiamiento. Ⓢ 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 udławiania się.

Fig. I



360726



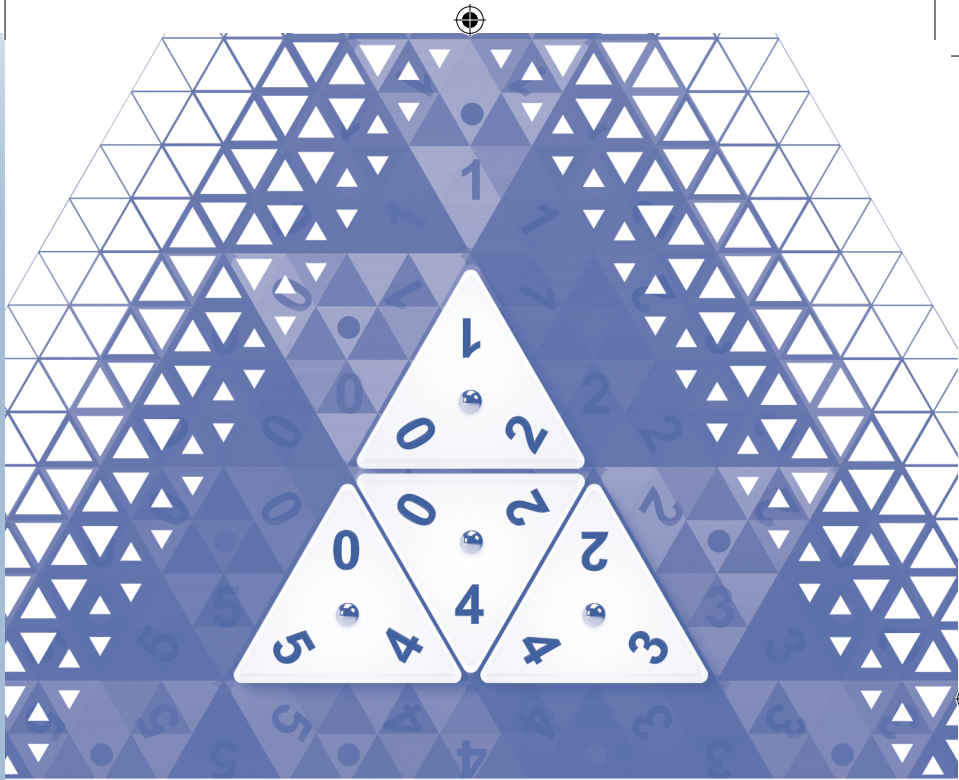
www.goliathgames.com
 Under licence from Pressman Toy Corporation

© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands. Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Pressman Toy Corp. 1111 Digital Drive, Suite 150, Richardson, TX 75081, U.S.A. Crown & Andrews Pty Ltd, Unit 2, 2 Johnston Crescent, Horsley Park, NSW 2175, Australia. Elephant Marketing Ltd, PO Box 7277, Wellington South, 6242, New Zealand.

Made in China



Adresses sur quefairemesdechets.fr



THE ORIGINAL

Triominos[®]

Deluxe



360726



* 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.