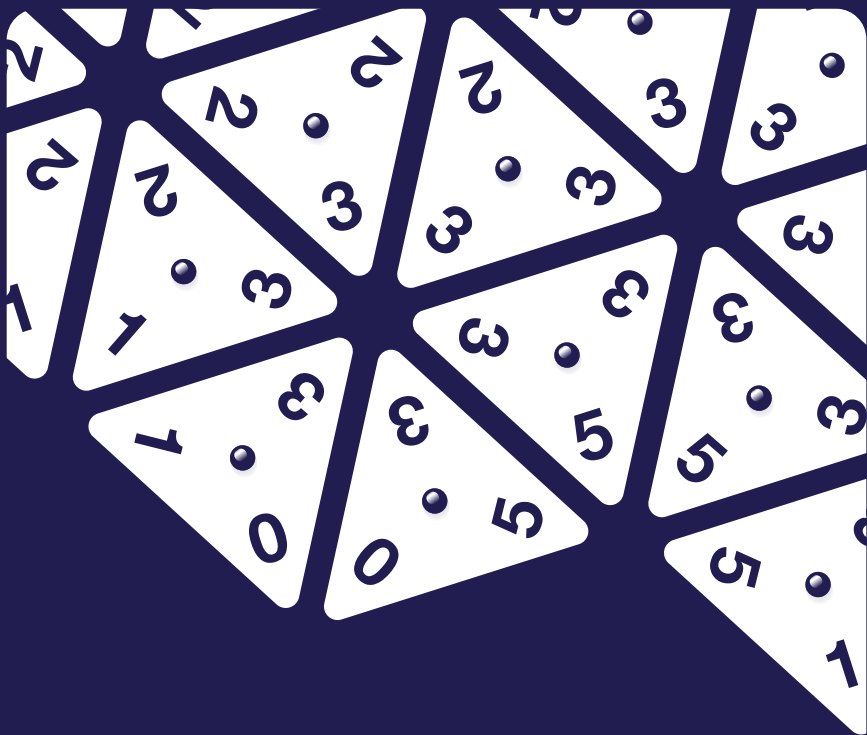




THE ORIGINAL

Triominos[®]

VOYAGER

AGE 6+

2-4 PLAYERS



ISTRUZIONI



CONTENUTO

▲ 56 tessere Triominos, 4 leggi 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 con il punteggio più alto (si sommano i valori della tessera); in caso di pareggio, si pesca di nuovo. Rimettere poi le tessere insieme alle altre 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 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, vengono sottratti 5 punti dal punteggio complessivo. Se il giocatore dopo 3 tessere pescate non è stato ancora in grado di giocare, deve 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 pescare 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

E' 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.

Fig. A-B-C

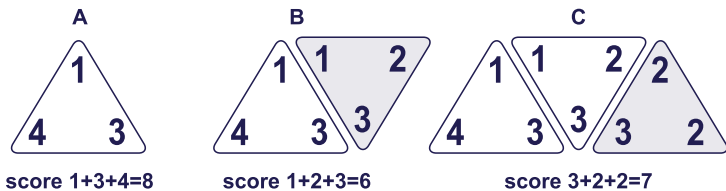


Fig. D-E

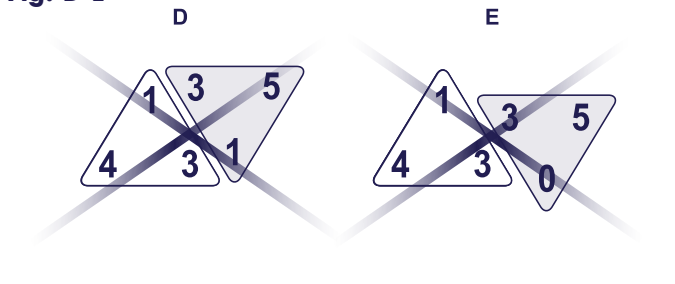


Fig. F

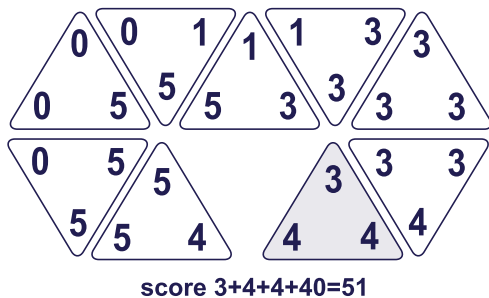
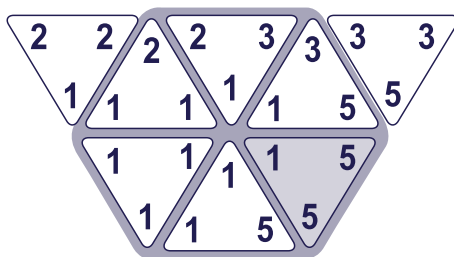
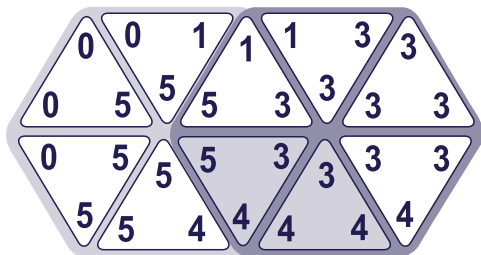


Fig. G



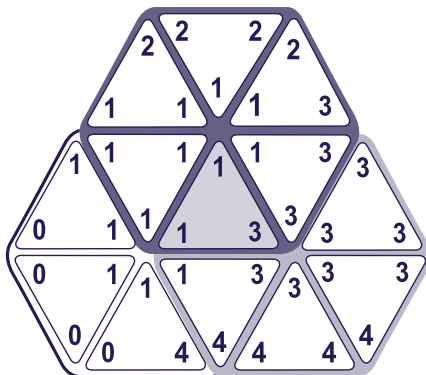
score $5+5+1+50=61$

Fig. H



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

Fig. I



score $1+1+3+70=75$

THE ORIGINAL **Triominos®**

VOYAGER

EN Warning.
FR Attention.
NL Waarschuwing.
DE Achtung.
IT Avvertenza.
ES Advertencia.
PT Atenção.
PL Ostrzeżenie.
DK Advarsel.
NO Advarsel.
SE Varning.
FI Varoitus.



EN Small parts. Choking hazard.
FR Petits éléments. Danger d'étouffement.
NL Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
DE Kleinteile. Erstickungsgefahr.
IT Piccole parti. Rischio di soffocamento.
ES Partes pequeñas. Peligro de asfixiamiento.
PT Pequenas partes. Risco de asfixia.
PL Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.
DK Små dele. Kvælningsfare.
NO Små deler. Kvelningsfare.
SE Små delar. Kvävningrisk.
FI Pieniä osia. Tukehtumisvaara.

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

Made in China.

www.goliathgames.com



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS



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



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

360632

