



Tri-Ominos

1. Pour marquer des points, écrivez l'initial ou le nom de chaque joueur. Après chaque tour, le marqueur des points additionnera ou soustraira des points dans la colonne appropriée. Un match consiste en 400 points et plusieurs tournées.
2. Tournez tous les Tri-Ominos face en dessous et mêlez-les. Chaque joueur choisit le nombre requis comme suit: 2 joueurs: 9 chacun, 3 à 4 joueurs: 7 chacun, 5 à 6 joueurs: 6 chacun. Mettez les Tri-Ominos debout, les numéros face au joueur.

3. Le joueur qui a le Tri-Omino avec les trois numéros les plus grands commence la tournée en jouant le Tri-Omino face en dessus sur la surface de jeu. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un Tri-Omino avec trois chiffres identiques s'appelle un Trio. Les trois 5 sont les plus grands, puis les trois 4, les trois 3, etc. Le joueur qui commence obtient le total des trois numéros sur le Trio ainsi qu'un supplément de 10 points pour avoir commencé. Si les trois 0 commencent, il y a un supplément extra de 30 points ainsi que le supplément ordinaire de 10 points. Exemple: $3+3+3+10=19$ points



Si nul joueur n'a un Trio, alors le joueur qui a le plus grand total sur un seul Tri-Omino commencera. Il reçoit le total des trois numéros sur le Tri-Omino pour avoir commencé, mais aucun point en plus. Exemple: $3+4+5=12$ points



4. Si un joueur a le plus grand Trio et également les trois 0, il peut choisir quel Trio il posera en premier sur la surface de jeu. Mais il marque des points avec le Trio posé et son supplément. Par exemple: si un joueur a les trois 5 et également les trois 0, il peut poser les trois 0 sur la table et aura donc le supplément extra. Evidemment il faut qu'il montre les trois 5 aux autres joueurs. Il marque: $0+0+0+10+30=40$ points

Exemples:

5. Le premier joueur a posé les trois 4. Le prochain joueur essaie d'égaliser des numéros sur le Tri-Omino du premier joueur. Si le prochain joueur peut le faire, il reçoit le total des trois numéros sur son Tri-Omino. Exemple: $4+4+4=12$ points pour ce joueur.



Puis c'est le tour au prochain joueur:



$1+4+3=8$ points pour ce joueur.

6. Par tour on ne peut essayer d'égaliser qu'un Tri-Omino. Celui qui ne veut ou ne peut égaliser avec une pièce de son propre stock, en prendra un du "puits" et décide s'il va essayer d'égaliser un Tri-Omino. Sinon, il prendra encore une pièce du "puits". S'il ne joue toujours pas, il prendra pour la troisième et dernière fois un Tri-Omino du "puits". Attention: pour chaque pièce prise du "puits" le joueur doit déduire 5 points de son pointage.

7. Si un joueur, après avoir pris trois fois du puits, ne peut toujours pas jouer, il doit passer et on déduira 10 points de son pointage. Si un joueur a besoin d'un Tri-Omino du "puits", et s'il n'y en a plus, ce joueur doit passer également et on déduira 10 points de son pointage. Attention: On peut essayer d'égaliser tous les côtés de tous les Tri-Ominos posés sur la table, ceci ne se fait donc pas obligatoirement dans un sens (contraire au domino ordinaire). Remarque: si un joueur prend trop de temps pendant son tour continuellement, posez-lui une limite de temps de 30 secondes ou une minute.

POUR GAGNER UNE TOURNÉE

8. Le premier joueur à poser tous ses Tri-Ominos gagnera la tournée et recevra 25 points supplémentaires ainsi que le pointage total de tous les Tri-Ominos qui restent dans les mains des autres joueurs.

9. Si tout joueur a passé son tour, le jeu est donc bloqué. Le joueur qui a le moins de points dans sa main sera déclaré gagnant de cette tournée. Cependant ces points seront déduits de son pointage, tandis que le total des autres joueurs sera additionné à son pointage. Il ne recevra pas de supplément. Puis on commencera une autre tournée.

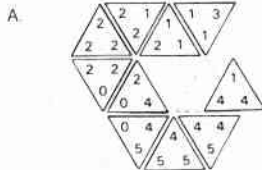
POUR GAGNER UN MATCH

10. Si un des joueurs a atteint 400 points, c'est la "cloche" pour la dernière tournée. Si cela arrive au milieu d'une tournée, il faut bien jouer cette tournée jusqu'à la fin. Le joueur qui a réuni le pointage total le plus élevé dans toutes ses tournées jouées, sera déclaré GAGNANT. Attention: Parce qu'il y a un score positif et un score négatif, le pointage total peut être inférieur à 400 points. Ceci signifie donc que celui qui a atteint en premier les 400 points, ne sera pas par définition le GAGNANT!

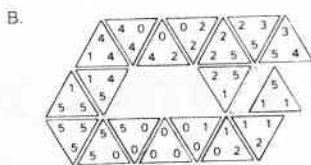
11. Pour marquer les suppléments. Si un joueur peut fermer un "pont", il recevra un supplément de 40 points. On fait un pont en égalisant un (ou plusieurs) côté(s) d'un Tri-Omino et le point opposé (voir exemple A).

Si un joueur égale 2 côtés d'un Tri-Omino, il recevra un supplément de 40 points (voir exemple B)

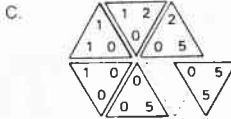
Si parfois le résultat est un hexagone (voir exemple C), le supplément sera 50 points: avec 2 hexagones 60 points; avec 3 hexagones 70 points. $5+1+1+40=47$ points



$5+1+1+40=47$ points



$4+4+1+40=49$ points



$0+5+5+50=60$ points

Triominos - Solitair

NL Variatie A. U volgt de normale regels, maar u bent nu steeds aan de beurt. U noteert de punten per zet en na afloop de totaalscore. Probeer te "winnen" door uw eigen score te verbeteren (begin met 11 stenen).

Variatie B. U legt alle stenen open op de tafel. Na het neerleggen van een eerste steen probeert u door stenen aan te leggen, te vervangen en te verplaatsen een recordscore te behalen met gebruikmaking van alle stenen.

LET OP! Van essentieel belang is de volgorde van de gelegde stenen te noteren en de score per gelegde steen.

D Variation A. Sie befolgen die normalen regeln, sondern Sie sind jetzt immer an der Reihe. Sie notieren die Punkte pro Zug und am Ende die Anzahl aller Punkte. Versuche zu gewinnen durch Ihre eignen Punktezahl zu verbessern (mit 11 Steinen anfangen)

Variation B. Legen sie alle Steine offen auf den Tisch. Nachher Sie den ersten willkürlichen Stein hingelegt haben versuchen Sie durch die Steine an zu legen, aus zu wechseln und zu verschieben eine hohe Punktezahl zu erreichen.

ACHTUNG! Es ist sehr wichtig, daß die Reihenfolge der gelegten Steine und die Punktezahl für jeden gelegten Stein notiert wird!

GB Variation A. You follow the normal rules of play, but now it's always "your turn". The points are recorded per set or turn and at the end you total your score. Try to "win" by improving your own score. (begin with 11 tiles).

Variation B. You place all the tiles face up on the table. After placing a beginning tile at the table you try to obtain a high score by matching, shifting and replacing tiles until you have no tiles left.

REMEMBER: It is essential that you list all moves made and that you note points gained from every move!

F Variation A. Vous suivez les règles normales, mais maintenant c'est toujours votre tour. Vous notez les points tour par tour et finalement les pointages totaux. Essayez de "gagner" par améliorer votre propre pointage total. (recommencez avec 11 Tri-Ominos)

Variation B. Mettre tous les Tri-Ominos face dessus sur la table. Après mettre une Tri-Omino sur la table vous essayez de faire le meilleur pointage possible par échanger, remplacer et déplacer les Tri-Ominos en utilisant les tous Tri-Ominos.

ATTENTION: il est très important de noter l'ordre des Tri-Ominos posés ainsi que le pointage par Tri-Omino posé.

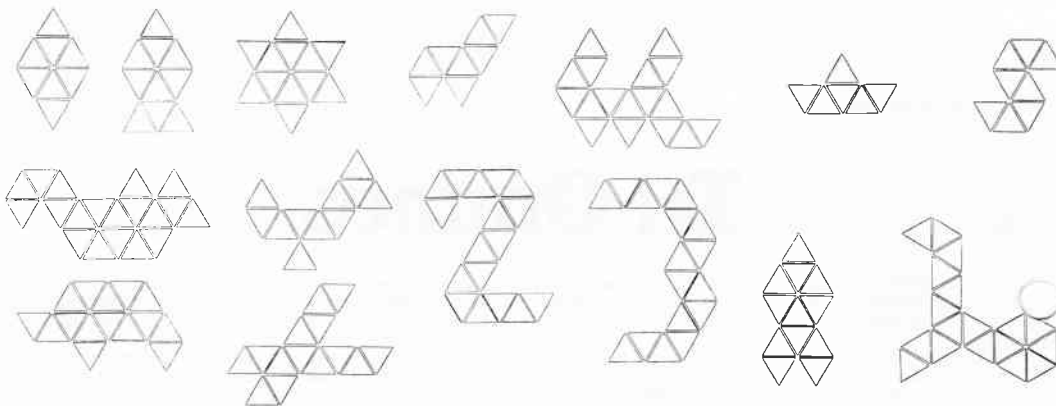
Triominos - Tangram

Probeer de onderstaande figuren te maken met de Triominos stenen.

Versuche die unterstehenden Figuren zu bilden mit den Tri-Ominos.

Try to form the figures as shown below with the Tri-ominos tiles.

Essayez de faire les figures ci-dessous avec les Tri-ominos.



© "GOLIATH", HATTEM, NEDERLAND
Postbus 51, 8050 AB HATTEM
Tel. 05206-43093 - Fax 05206-46109

Triominos De Luxe
Triominos Pocket
Triominos

Triominos Compact
Triominos Disney Junior
Triominos Magnetic