

MY FIRST TRIOMINOS. Règles de jeu
Pour 2 à 4 joueurs. À partir de 4 ans.

CONTENU DU JEU:

- 36 cartes triangulaires dont un joker. Les autres cartes montrent différents chiffres et petits triangles sur un fond coloré.
- (Remarque pour les parents/accompagnateurs) outre l'aspect divertissant, ce jeu est également très instructif: votre enfant apprend à distinguer les couleurs, à reconnaître les chiffres et à compléter les petits triangles.
- 50 fiches de récompense qui servent de banque.
- 4 porte-cartes.
- 1 jeu.

BUT DU JEU:

Gagner le plus de fiches de récompense possible en posant les cartes correspondantes les unes à côté des autres.

GAGNANT:

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de fiches.

MODE D'EMPLOI:

(Remarque pour les parents/accompagnateurs) si vous jouez à ce jeu pour la première fois ou avec de très jeunes enfants, il est conseillé de ne pas vous servir du porte-cartes ni du joker. Dans ce cas, les joueurs posent les cartes sur la table, face tournée vers le haut, de sorte que le meneur de jeu puisse éventuellement les aider. Vous pourrez ajouter les porte-cartes et le joker une fois que les enfants se seront habitués au jeu.)

1. Distribuez un porte-cartes à chaque joueur.
2. Mélangez toutes les cartes sur la table, face tournée vers le bas, et bien mélanger (ceci représente la cagnotte).
3. Chaque joueur prend 6 cartes de la cagnotte et les met sur son porte-cartes.
4. Distribuez à chaque joueur 4 fiches de récompense.
5. Prenez une carte quelconque de la cagnotte et mettez-la sur la table, face vers le haut. C'est la première carte. (C'est un joker? Remettez-le dans la cagnotte et prenez une autre carte). Exemple: la première carte est **A**.
6. Désignez un joueur qui va commencer (le plus jeune, le plus âgé...)
7. Vous avez une carte qui correspond? 1 en face de 1, 3 en face de 3, le rouge en face du rouge, le jaune en face du jaune etc. ? Voir exemple **B**. Poser comme indiqué dans fig **C** et **D** n'est pas autorisé.
8. Vous avez posé une carte? Dans ce cas, vous avez gagné une fiche de récompense. La banque vous paie. Le tour va au joueur suivant qui doit essayer de poser une carte correspondante à l'autre.
9. Vous n'avez pas posé de carte? Vous ne pouvez (ou ne voulez) pas poser de carte? Dans ce cas, payez une fiche de récompense à la banque. Celle-ci vous permettra d'acheter une carte à la cagnotte que vous mettez sur votre porte-cartes. C'est au tour de la personne suivante de jouer.
10. C'est à jouer ainsi de suite. Le joueur qui a le tour, peut essayer de poser sa carte sur n'importe quel côté des autres cartes se trouvant sur la table.

JOKER:

(Remarque pour les parents/accompagnateurs: si vous jouez à ce jeu, il est conseillé de ne pas vous servir du joker. Vous pourrez l'ajouter une fois que les enfants se seront habitués au jeu.)

Le joker remplace toutes les combinaisons des chiffres et couleurs. Vous pouvez l'utiliser dans toutes les positions. Exemples: **E**, **F** et **G**. Une fois que le joker est posé sur la table, il correspond au même chiffre ou couleur qui se trouvent à côté de lui. Voir l'exemple ci-dessus. Si, sur l'un des côtés du joker, il n'y a pas de carte, ce côté-ci est considéré comme libre. Exemple **F**. Ceci signifie que ce côté peut représenter n'importe quel personnage, chiffre ou couleur. Le joker est la seule carte qui peut être reprise de la table et remise sur le porte-cartes. Si vous désirez prendre le joker se trouvant sur la table, vous devez le remplacer par l'une de vos propres cartes correspondant exactement à l'endroit où le joker se trouvait. Ce changement de carte ne vous donne pas droit à une fiche de récompense, mais vous n'aurez rien à payer non plus. Vous pouvez utiliser le joker lors d'un prochain tour pour gagner davantage de fiches de récompense, comme pour un hexagone ou un pont (voir plus loin).

HEXAGONE/PONT:

Si vous êtes en mesure de former un hexagone (H) ou un pont (J) (vous pouvez également le faire en vous servant d'un joker). Vous avez le droit à 1 fiche pour avoir posé vos cartes, plus 1 fiche supplémentaire pour l'hexagone ou le pont. Au total, vous gagnez donc 2 fiches. (Celui qui, en posant une carte, arrive à former 2 hexagones en même temps, gagne au total 3 fiches.)

Attention: Parfois, il est préférable de ne pas poser de carte. Un autre tour vous permettra peut-être d'obtenir plus de récompense en prenant dans la cagnotte un joker ou une carte avec laquelle/laquelle vous pourrez faire un hexagone ou un pont.

Ceci vous donnera des points supplémentaires.

VOUS NE POUVEZ PAS POSER DE CARTE ET IL N'Y A PLUS DE CARTE DANS LA CAGNOTTE.

Vous n'avez pas à payer de fiche. Votre tour est passé, attendez la fin du jeu.

VOUS NE POUVEZ PAS POSER DE CARTE ET VOUS N'AVEZ PAS DE FICHE POUR ACHETER UNE CARTE.

Vous n'avez pas à payer de fiche. Votre tour est passé, attendez le prochain tour.

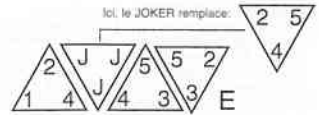
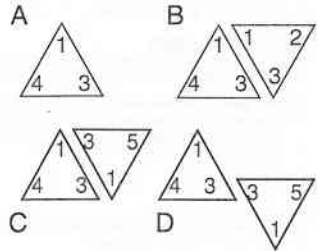
VOUS AVEZ POSÉ LA DERNIERE CARTE DE VOTRE PORTE-CARTES.

Vous gagnez 1 fiche pour avoir posé votre carte et 1 fiche supplémentaire pour avoir posé votre dernière carte. Au total, vous gagnez donc 2 fiches. Ce n'est qu'au tour suivant que vous pouvez prendre une carte de la cagnotte, payer une fiche et mettre votre carte sur le porte-cartes. Votre tour est passé.

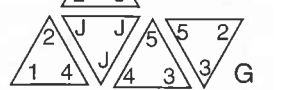
VOUS AVEZ PRIS LA DERNIERE CARTE DE LA CAGNOTTE (VOIR CI-DESSOUS).

FIN DU JEU. La dernière carte retirée de la cagnotte signifie que le dernier tour a sonné. Ce tour est joué et se termine par le joueur qui a pris la dernière carte.

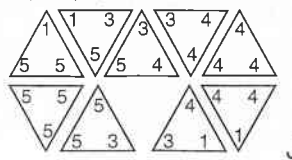
Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de fiches.



On obtiendra ensuite un coin libre.



Exemple de pont:



Exemple d'hexagone:

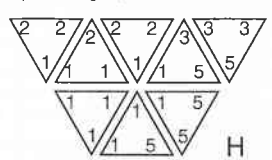


Tableau des récompenses	Nbr. fiches	Fiches Suppl.	Total fiches
Carte posée	1	-	1
Carte posée + 1 hexagone	1	1	2
Carte posée + 2 hexagones	1	2	3
Carte posée + 1 pont	1	1	2
Dernière carte posée	1	1	2
Dernière carte posée + 1 hexagone	1	2	3
Dernière carte posée + 2 hexagones	1	3	4
Dernière carte posée + 1 pont	1	2	3

En vente: Triominos Elite - Triominos de Luxe - Triominos regular - Triominos voyager - Triominos compact - Triominos pocket

My first Triominos: spielregeln
Für 2-4 Spieler. Ab 4 Jahren.

SPIELINHALT:

- 36 dreieckige Karten, wovon 1 Joker. Auf den Karten sind verschiedene mit Zahlen, Sternen und Hintergrundfarben abgebildet. (Anmerkung für Eltern/Begleiter: Das Spiel ist nicht nur sehr spannend, sondern auch äußerst lehrreich. Mit ihm lernt Ihr Kind, Farben zu unterscheiden, Zahlen zu erkennen und Sterne zu zählen.)
- 60 Bonusmarken (Das ist die Bank)
- 4 Kartenständer
- Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS:

Möglichst viele Bonusmarken verdienen, indem man die passenden Karten aneinanderlegt.

GEWINNER:

Gewinner ist derjenige, der die meisten Bonusmarken verdient hat.

SPIELVERLAUF:

(Anmerkung für Eltern/Begleiter: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal mit sehr jungen Kindern spielen, können Sie die Kartenständer und den Joker am besten weglassen. In diesem Fall legt jeder Spieler seine Karten offen vor sich auf den Tisch, so daß der Spielleiter gegebenenfalls helfen kann. Sobald die Kinder das Spiel beherrschen, kann man die Kartenständer und den Joker wieder hinzufügen.)

1. Jeder Spieler erhält einen Kartenständer.
2. Alle Karten werden mit der Abbildung nach unten auf den Tisch gelegt und gründlich gemischt (das ist der Pot).
3. Jeder Spieler nimmt sechs Karten aus dem Pot und legt sie auf seinen Kartenständer.
4. Nun erhält jeder Spieler 4 Bonusmarken.
5. Aus dem Pot wird eine beliebige Karte gezogen und offen auf den Tisch gelegt. Das ist die erste Karte. (Wenn als erste Karte ein Joker gezogen wird, so legt man ihn wieder zurück in den Pot und zieht eine neue Karte.) Beispiel: Die erste Karte ist: **A**
6. Nun wird ein Spieler bestimmt, der antagen darf (der jüngste der älteste...)
7. Der Spieler, der anfängt, probiert eine von seinen Karten passend an die Karte anzulegen, die bereits offen auf dem Tisch liegt. (Siehe Beispiel **B**. Anlegen wie **C** oder **D** ist verboten. Passende Karte? 1 an 1, 3 an 3, rot an rot, gelb an gelb usw.)
8. **Karte angelegt?** Dann hat man eine Bonusmarke verdient. Diese wird von der Bank ausbezahlt. Die Runde geht weiter und der nächste Spieler kann versuchen, eine Karte anzulegen.
9. **Keine Karte angelegt?** Man kann (oder will) keine Karte anlegen? Dann bezahlt man eine Bonusmarke an die Bank. Damit kauft man eine Karte aus dem Pot und setzt sie zu den anderen auf seinem Kartenständer. Die Runde geht weiter, und der nächste Spieler ist an der Reihe.
10. So wird das Spiel fortgesetzt. Jeder Spieler kann, wenn er dran ist, versuchen, eine von seinen Karten an allen freien Seiten sämtlicher Karten, die bereits offen auf dem Tisch liegen, anzulegen.

JOKER:

(Anmerkung für Eltern/Begleiter: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal mit sehr jungen Kindern spielen, können Sie den Joker am besten weglassen. Sobald die Kinder das Spiel beherrschen, kann man den Joker wieder hinzufügen.)

Der Joker kann jede Figuren-, Zahlen- und Farbkombination annehmen. Er kann überall eingesetzt werden. Siehe Beispiel: **E, F** und **G**.

Wenn der Joker erst einmal offen auf dem Tisch liegt, steht er für die gleiche Figur, Zahl und Farbe wie die Karten, neben denen er liegt. Wenn an einer der Seiten des Jokers noch keine Karte liegt, ist dies eine freie Seite, d. h. diese Seite kann jede Figur, Zahl oder Farbe annehmen. Siehe Beispiel: **F**.

Der Joker ist die einzige Karte, die vom Tisch wieder aufgenommen und in einen Kartenständer gesetzt werden kann. Wenn man den Joker aufnehmen will, muß man ihn gegen eine seiner eigenen Karten austauschen, die genau an die Stelle paßt, an welcher der Joker gelegen hat. Dafür erhält man keine Bonusmarke, aber man braucht auch nichts zu bezahlen. Man kann den Joker in der folgenden Runde dazu benutzen, mehr Bonusmarken zu erhalten, wie bei einem Sechseck oder einer Brücke (siehe weiter unten).

SECHSECK, BRÜCKE: Kann man ein Sechseck (H) oder eine Brücke (J) formen (das geht auch mit einem Joker), dann erhält man nicht nur 1 Bonusmarke für die angelegte Karte, sondern auch noch 1 Extramarke für die Bildung eines Sechsecks bzw. einer Brücke. Insgesamt bekommt man folglich 2 Bonusmarken. (Wer durch das Anlegen einer Karte 2 Sechsecke gleichzeitig bildet, verdient insgesamt 3 Bonusmarken!)

Achtung: In manchen Situationen ist es sinnvoll, keine Karte anzulegen. Dadurch kann man eventuell in einer folgenden Runde eine höhere Belohnung verdienen, indem man aus dem Pot einen Joker oder eine Karte zieht, mit der sich eine Brücke oder ein Sechseck bilden läßt. Hierdurch kommt man dann zu Extrapunkten.

MAN KANN KEINE KARTE ANLEGEN, UND DER POT IST LEER: Man braucht keine Bonusmarke zu zahlen, der nächste Spieler ist an der Reihe, und man wartet bis zum Ende des Spiels. **MAN KANN KEINE KARTE ANLEGEN UND HAT AUCH KEINE BONUSMARKE MEHR, UM EINE KARTE ZU KAUFEN:** Der nächste Spieler ist an der Reihe, warten bis zur nächsten Runde.

EIN SPIELER HAT DIE LETZTE KARTE AUS SEINEM KARTENSTÄNDER ANGELEGT:

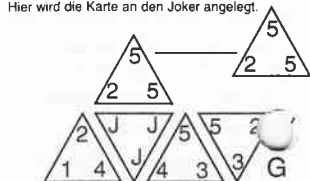
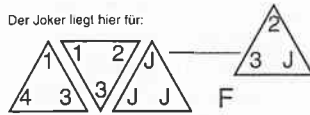
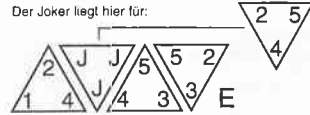
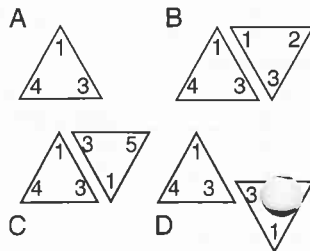
Dann erhält er 1 Bonusmarke für das Anlegen dieser Karte und 1 Extramarke für das Anlegen der letzten Karte. Insgesamt verdient er also 2 Bonusmarken. Erst in der nächsten Runde muß er eine Karte aus dem Pot nehmen, eine Bonusmarke bezahlen und die Karte auf den Kartenständer setzen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

EIN SPIELER ZIEHT DIE LETZTE KARTE AUS DEM POT:

Siehe unten.

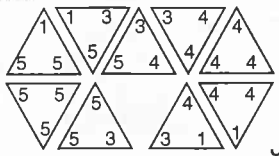
ENDE DES SPIELS:

Wenn die letzte Karte aus dem Pot gezogen wurde, ist dies das Signal für die letzte Runde. Diese Runde wird ausgespielt und endet bei demjenigen, der die letzte Karte gezogen hat. Gewinner ist derjenige, der die meisten Bonusmarken verdient hat.

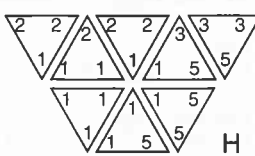


BONUS-TABELLE	Anzahl	Extra	Bonusmarken
	Bonusmarken	Bonusmarken	insgesamt
Karte angelegt	1	-	1
Karte angelegt + 1 sechseck	1	1	2
Karte angelegt + 2 sechsecke	1	2	3
Karte angelegt + 1 Brücke	1	1	2
letzte karte angelegt	1	1	2
letzte karte angelegt + 1 sechseck	1	2	3
letzte karte angelegt + 2 sechsecke	1	3	4
letzte karte angelegt + 1 brücke	1	2	3

Brücke:



Beispiel für ein Sechseck:



Auch lieferbar: Triominos Elite - Triominos de Luxe - Triominos regular - Triominos voyager - Triominos compact - Triominos pocket