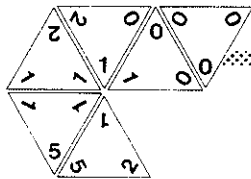


Tri-Ominos



Matchar en spelare en bricka så att en "bro" bildas får spelaren den sammanräknade summan av de tre siffrorna plus bonus på 40 poäng. En bro bildas genom att matcha en (och endast en) sida av en bricka med siffran mitt emot. Se fig. 6.

Exempel B

$1 + 4 + 4 = 9 + 40$ (bonus) = 49 poäng

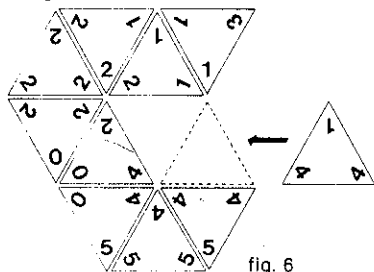


fig. 6

Kan en spelare matcha två av sidorna på brickan — detta är möjligt först när bron är lagd — får han totalsumman av siffrorna på brickan plus 40 bonuspoäng. Se fig. 7.

Exempel C

$1 + 1 + 5 = 7 + 40$ (bonus) = 47 poäng

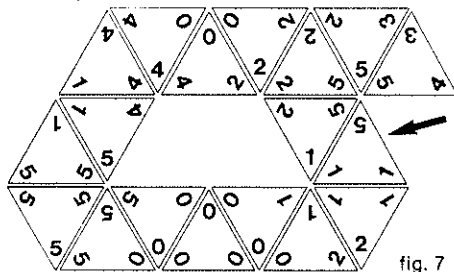


fig. 7

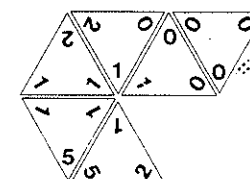
Ja, nu känner du grunderna till Tri-Ominos. Det är dags att spela. Går spelet för långsamt kan det vara lämpligt att maximera betänketiden för varje drag till en minut eller 30 sekunder.

HA DET SÅ TREVLTIGT!



Tri-Ominos

Spelet för spelälskare



Antal deltagare:

2—6

Lämplig ålder:

7 år och uppåt

Innehåll:

56 trekantiga brickor försedda med flummer

Vad går spelet ut på?

Spelet går ut på att matcha de siffror som finns på de egna brickorna med siffrorna på andra, utlagda, brickor på sådant sätt att det ger högsta möjliga poäng. Samtidigt gäller det att så fort som möjligt göra sig av med sina brickor. Den spelare som först kan lägga ut samtliga sina brickor får nämligen räkna sig tillgodo poängen från övriga spelares icke utlagda brickor.

För protokoll

Utse en protokollförare. Denne skriver namn eller initialer på deltagarna på ett block. Protokollföraren skall under spelets gång föra in poäng, plus eller minus, och sammanräkna så att den aktuella poängställningen alltid kan utläsas.

Spelet pågår till dess att en av spelarna har uppnått 400 poäng. Åtskilliga rundor kan behöva spelas för att nå dit.

Blanda och ta

Lägg samtliga brickor med siffersidan nedåt och blanda dem. Varje spelare plockar därefter ett visst antal brickor beroende av antalet spelare. Se nedan:

2 spelare 9 brickor till varje spelare

3—4 spelare 7 brickor till varje spelare

5—6 spelare 6 brickor till varje spelare

Varje spelare ställer brickorna upp med siffersidan emot sig.

Högsta 3-siffran börjar

Protokollföraren frågar om någon spelare har en bricka med tre femmor. Finns inte det, frågar han om någon har tre fyror o s v. Avsikten är att få fram den spelare som har högsta 3-siffran, tre av samma valör. Denne får börja spelet med att lägga ut sin bricka på bordet med siffrorna uppåt. Har inte någon spelare en bricka med en 3-siffra, se "Ingen 3-siffra — högsta poäng".

Poäng: Den spelare som inleder spelet får totalt den poäng som de tre sammanlagda siffrorna ger samt en bonus på tio poäng för första utspelet. Börjar spelet med en bricka med tre nollor, blir det en extra bonus på 30 poäng plus den normala bonusen på tio poäng.

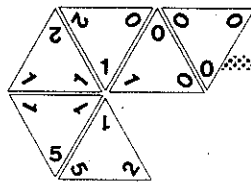
Exempel: $4 \times 3 = 12 + 10 = 22$ poäng



fig. 1



Tri-Ominos



Får välja bricka

Har en spelare en bricka med högsta poäng samt dessutom en bricka med tre nollor får han lägga ut vilken som helst av dessa.

Han får sin fulla bonus, men måste visa att han verkligen har givens högsta 3-siffra på sin ena bricka om han väljer att spela ut brickan med tre nollor.

Ingen 3-siffra — högsta poäng

Har ingen av spelarna en bricka med tre siffror av samma valör, en 3-siffra, får den spelare som har den totalt högsta sammanräknade poängen på **en** bricka börja.

Poäng: Spelaren får då den totala poängen av de tre siffrorna på den utlagda brickan. Bonus utdelas inte.

Exempel: $5 + 4 + 3 = 12$ poäng

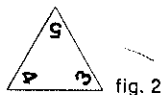


fig. 2

Matcha två siffror

Spellet går medsols. Nästa spelare försöker att matcha två av siffrorna på den bricka som lades ut vid starten. Kan han det får han den totala summan av de tre siffrorna på sin bricka.

Exempel: A/ $4 + 4 + 3 = 11$ poäng

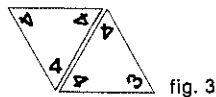


fig. 3

B/ $5 + 5 + 2 = 12$ poäng

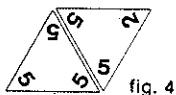


fig. 4

Måste plocka tills bricka matchar

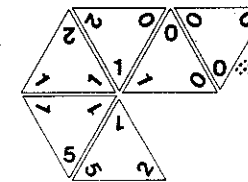
Har en spelare inte två mot de utlagda brickorna matchande siffror måste han plocka från högen av återstående nedåtvända brickor. Han måste ta brickor till dess att han får upp en bricka med matchande siffror. Han får dock inte plocka mer än fem brickor.

Poäng: För varje bricka som plockas från skall spelarens poäng minskas med fem. Måste spelaren ta tre brickor minskas således hans poäng med 15.

För att vara säker på att samtliga minuspoäng blir antecknade på protokollet ställs brickorna från högen en bit från spelarens brickor från given och från eventuellt tidigare plock i högen. Spelaren talar själv om antalet minuspoäng för protokollföraren.

Joker

Tri-Ominos



Misslyckas — står över

Kan en spelare inte matcha någon av brickorna med brickorna på hand eller från högen måste han stå över. Har en spelare plockat maximala fem brickor från högen men ändå inte kan lägga ut tvingas han alltså stå över. Samma gäller när högen är slut och spelaren inte kan para samman två av siffrorna från någon av sina brickor på hand med siffrorna på utlagda brickor.

Poäng: Dra tio poäng från spelarens summa på protokollet, innan nästa spelare fortsätter.

Vinnare av en runda

A/ Den spelare som först lyckas lägga ut alla sina brickor vinner spelrundan.

Poäng: Vinnaren får 25 bonuspoäng plus den totala poängsumman av alla de brickor som övriga spelare inte har lagt ut.

B/ Har samtliga spelare tvingats att stå över är spelet blockerat. Den spelare som har den lägsta poängsumman på hand utses till vinnare.

Poäng: Vinnaren får lägga den totala poängsumman av alla de brickor som övriga spelare inte har lagt ut till sin sammanräkning. De poäng som vinnaren har på hand skall dras ifrån hans sammanräkning. Bonuspoäng utdelas inte. ♣

Börja nästa runda!

Vinnare av spelet

Den spelare som först når 400 poäng är vinnare av spelet. Pågående runda skall dock spelas ut. Om fler än en spelare når 400 poäng, vinner den spelare som nått högsta poängen sedan poängen 400 passerats. D v s den sist spelade runden.

Bonussammanräkning

Kan en spelare matcha alla sina tre siffror på en bricka till en avslutad sexhörning, läggs den sammanlagda summan av siffrorna på brickan till hans totala sammanräkning. Han får dessutom 50 poäng i bonus.

Exempel A

$0 + 5 + 5 = 10 + 50$ (bonus) = 60 poäng

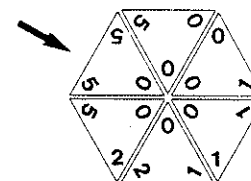


fig. 5

Joker