

SPILLET KORT FORTALT!

Stil dine talbrikker på et stativ. Match de lagte brikker på bordet (begge tal i hjørnet skal matche hinanden). Læg 1 talbrik pr. træk. Læg tallene sammen på hver brik, der er lagt. Notér summen (dine point) efter hvert træk.

Nogle af brikkerne indgår i figurer, som giver høje bonuspoint. Hvilke brikker og hvilke figurer, som kan lægges, fremgår af eksemplet på sidste side (F-I). Spilleren med de fleste point vinder.

Tips til nybegyndere! Vent lidt med at vise figurene, indtil alle har tjek på, hvordan man lægger brikker og tæller point.

TÆL POINT EFTER HVER UDLAGT BRIK!

Sådan går det til: Læg de tre tal sammen på den brik, du har lagt. Notér summen på dit pointkort.

Læs om minuspoint under SPILLET FORTSÆTTER!

Vind bonuspoint!

Udover point pr. udlagt brik kan en Triominos-spiller få bonuspoint.

- Første spiller uden talbrikker får 25 bonuspoint

Spillets rigtigt høje point opnås i figurene. Sådan lægges sidste brik, som afslutter en figur med allerede udlagte brikker:

- 40 bonuspoint: læg sidste brik i Bro (se figur F)
- 50 bonuspoint: læg sidste brik i Hexagon (se figur G)
- 60 bonuspoint: læg sidste brik i Dobbelt hexagon (se figur H)
- 70 bonuspoint: læg sidste brik i Tredobbelt hexagon (se figur I)

Glem ikke at regne point med for den brik, som afsluttede figuren!

Forberedelser:

- Læg samtlige brikker ud på bordet med tallet nedad. Bland brikkerne.
- Tag 1 holder og 9 brikker pr. spiller (med 2 spillere)
 - Tag 1 holder og 7 brikker pr. spiller (med 3-4 spillere)

- Vælg en spiller til at føre regnskab med spillernes point efter hvert træk.

HVEM STARTER SPILLET?

Tag 1 ekstra brik hver fra bunken. Regn pointene sammen (= summen af de tre tal på brikken), og sammenlign. Spilleren med flest point får lov til at starte spillet. (Ens point? Træk nye brikker, og tæl sammen igen). Læg brikkerne tilbage i bunken inden spillets start, og bland brikkerne. Skub derefter brikkerne ud til siden.

START SPIL!

Første træk:

Tag 1 talbrik, når det er din tur, og læg den ud midt på bordet. Regn pointene sammen på dine udlagte talbrikker. Spillet fortsætter med uret til næste spiller, som skal lægge en brik, som matcher.

Dette sker i kommende træk:

Hver gang at det bliver din tur, skal du lægge en af dine talbrikker (hvis den passer) ud for en allerede udlagt brik. Begge tal i hjørnerne skal matche hinanden, for at trækket godkendes. Du kan lægge 1 brik pr. træk. Notér dine point efter dit træk!

SPILLET FORTSÆTTER:

Tag en talbrik fra bunken: Hvis du ikke kan (eller ikke vil) lægge ud en talbrik, når det er din tur, kan du i stedet for tage nye brikker fra bunken. Sådan gør du:

- Tag maks. 3 brikker i dit træk. Læg brikken med det samme, hvis du får en matchende brik.
- Hver talbrik, du tager fra bunken, giver 5 minuspoint. Hvis du stadig ikke kan lægge en brik efter den tredje brik, får du yderligere 10 minuspoint.
- Glem ikke at lægge brikkens point sammen - hvis du har fået nogen!

Nogle eksempler:

Tag en brik (-5) + læg en brik med en værdi på 9 point = 4 point i dit pointregnskab

Tag to brikker (-10) + læg en brik med en værdi på 9 point = 1 minuspoint

Tag tre brikker (-15) + læg en brik med en værdi

på 7 point = 8 minuspoint

Tag tre brikker uden at lægge nogen = (5+5+5+10) 25 minuspoint

Er der ikke flere brikker? Spillere, som ikke har flere brikker, bliver sprunget over **uden at få minuspoint**, hvis der ikke findes flere brikker i bunken. Måske er der mere held i næste træk?

SPILLET ER FÆRDIGT:

- Når en af spillerne har lagt sin sidste talbrik
- Hvis ingen af spillerne kan lægge flere brikker

Tæl point!

- Spilleren, som først var uden talbrikker, får 25 bonuspoint + summen af SAMTLIGE talbrikker fra de andre spilleres resterende brikker.

- Hvis ingen af spillerne kan lægge brikker, skal hver spiller tælle summen sammen på de resterende talbrikker i sin holder og trække denne sum fra sine samlede point.

SAMMENLIGN POINT! Spilleren med de fleste point vinder spillerunden. Hvis I vil, kan I overføre pointene til den næste spillerunde: **I Triominos officielle regler til spilturneringer spiller man videre, indtil den første spiller når 400 point.** Først til 400 point indebærer, at spillerunden og spillet afsluttes som normalt.

HELD OG LYKKE OG GOD FORNØJELSE!

Nogle smarte spiltips!

Har du flere brikker, som matcher hinanden, når det bliver din tur? Så kan det være klokt at lægge den første brik der, hvor der findes plads til at lægge flere. (Og håbe på at modstanderne ikke stjæler pladsen ...)

Hver brik har sin faste plads i figurene, som giver bonuspoint. Tjek altid, om der findes brikker på bordet, som afslutter en figur, der allerede er lagt et andet sted.

Hvis det er tilfældet, kan det være en god idé at vente med at lægge en talbrik, som indgår i en hexagon. Måske lægger en anden spiller den næstsidste brik, så du kan afslutte med din brik og vinde bonuspoint.

A		B	
C			
D		E	
F			
G			
H			
I			

SPELET I KORTHET

Ställ dina sifferbrikker i ett ställ. Matcha utlagda brickor på bordet (båda siffrorna i hörnen ska matcha varandra). Lagg ut 1 sifferbricka per drag. Plussa samman siffrorna på varje utlagd bricka. Skriv upp summan (din poäng) efter varje drag.

Vissa av brickorna ingår i figurer som ger höga bonuspoäng. Vilka brickor det gäller och vilka figurer som kan läggas, framgår av exemplen på sista sidan (F-I). Spelaren med högst poäng vinner.

Nybörjartips! Vänta lite med att visa figurena, tills alla har koll på hur man lägger ut brickor och räknar poäng.

RÄKNA POÄNG EFTER VARJE UTLAGD BRICKA!

Så här går det till: Plussa samman de tre siffrorna på den bricka du har lagt ut. Notera summan i ditt protokoll. *Läs om minuspoängen* under SPELET FORTSÄTTER!

Vinn bonuspoäng!

Utöver poängen per utlagd bricka, kan en Triominos-spelare få bonuspoäng.

- Först utan sifferbrikker får 25 bonuspoäng

Spelets riktigt höga poäng ligger i figurena. Att lägga sista brickan som avslutar en figur av redan utlagda brickor:

- 40 bonuspoäng: lägg sista brickan i Bron (se figur F)
- 50 bonuspoäng: lägg sista brickan i Hexagon (se figur G)
- 60 bonuspoäng: lägg sista brickan i Dubbel Hexagon (se figur H)
- 70 bonuspoäng: lägg sista brickan i Trippel Hexagon (se figur I)

Glöm inte räkna in poängen på den bricka som avslutade figuren!

Spelförberedelser:

- Lägg ut samtliga brickor på bordet med siffrorna nedåt. Blanda brickorna.
- Ta 1 ställ och 9 brickor per spelare (med 2 spelare)
 - Ta 1 ställ och 7 brickor per spelare (med 3-4 spelare)

- Utse gärna en protokollförare som noterar spelarnas poäng i varje drag.

Vem börjar spela?

Ta 1 extra bricka vardera från potten. Räkna samman poängen (= summan av de tre siffrorna på brickan) och jämför. Spelaren med högst poäng får börja spela. (Samma poäng? Dra nya brickor och räkna om.) Lagg tillbaka brickorna i potten före spelstart och blanda om. Skjut sedan brickorna åt sidan.

SPELSTART!

Första draget: Ta 1 sifferbricka från ditt ställ och lägg ut mitt på bordet. Räkna samman poängen på din utlagda sifferbricka. Spelet fortsätter medurs till nästa spelare i tur, som ska lägga en matchande bricka.

Detta görs i kommande drag: Varje gång det blir din tur, lägger du ut en av dina sifferbrikker (om den passar) mot en redan utlagd bricka. Båda siffrorna i hörnen ska matcha varandra för att draget ska bli godkänt. Du får bara lägga ut 1 bricka per drag. Skriv upp din poäng efter draget!

SPELET FORTSÄTTER

Ta sifferbrikker ur potten: Om du inte kan (eller inte vill) lägga ut en sifferbricka från ditt ställ, kan du istället ta nya brickor ur potten. Så här går det till:

- Plocka upp max 3 brickor i ditt drag. Lägg ut direkt, om du får en passande bricka.
- Varje sifferbricka du tar från potten ger 5 minuspoäng. Kan du fortfarande inte lägga ut efter tredje brickan, blir det ytterligare 10 minuspoäng.
- Glöm inte plussa på poängen för brickan - om du lyckades lägga ut någon!

Några exempel:

Ta upp en bricka (-5) + lägg ut en bricka värd 9 poäng = 4 poäng i ditt protokoll

Ta upp två brickor (-10) + lägg ut en bricka värd 9 poäng = 1 minuspoäng

Ta upp tre brickor (-15) + lägga ut en bricka värd 7 poäng = 8 minuspoäng

Ta upp tre brickor utan att kunna lägga ut = (5+5+5+10) 25 minuspoäng

Tar potten slut? Spelare som inte kan lägga ut, får stå över sitt drag **utan minuspoäng** om potten är tömd. Kanske turen vänder till nästa drag?

SPELET ÄR ÖVER:

- när en av spelarna lägger ut sin sista sifferbricka
- om ingen av spelarna kan lägga ut fler brickor

Räkna samman!

- Spelaren som först blev utan sifferbrikker får 25 bonuspoäng + summan av SAMTLIGA sifferbrikker som övriga spelare har kvar på sina ställ.
- Om ingen av spelarna kan lägga ut, får varje spelare räkna samman sina kvarvarande sifferbrikker på stället och dra av summan från sin totalpoäng.

JÄMFÖR POÄNGEN! Spelaren med högst poäng vinner spelomgången. Vill ni, kan ni föra över poängen till nästa spelomgång: **Enligt Triominos officiella speltningsregler spelar man vidare tills första spelaren når 400-poängsgränsen.** Först till 400 innebär sista spelomgång och spelet avslutas på sedvanligt sätt.

Lycka till och mycket nöje!

Några smarta speltips!

Har du flera brickor på ditt ställ som matchar varandra? Då kan det vara klokt att lägga ut första brickan där det finns plats att lägga ut fler. (Och hoppas att inte motspelarna hinner stjåla utrymmet ...)

Varje bricka har sin givna plats i figurena som ger bonuspoäng. Kolla alltid på bordet, så att inte brickan som avslutar en figur redan är utlagd någon annanstans.

Det kan vara en god idé att vänta med att lägga ut en sifferbricka som ingår i en hexagon. Kanske en annan spelare lägger ut den näst sista brickan, så du kan avsluta med din bricka och vinna bonuspoängen.

A		B	
C			
D		E	
F			
G			
H			
I			

SPILLET I KORTHET!

Sett tallbrikkene dine i et stativ. Match utlagte brikker på bordet (begge tallene i hjørnene skal være like). Legg ut 1 tallbrikke per trekk. Legg sammen tallene på hver utlagt brikke. Skriv opp summen (dine poeng) etter hvert trekk.

Enkelte av brikkene inngår i figurer som gir høye bonuspoeng. Hvilke brikker det gjelder og hvilke figurer som kan legges, fremgår av eksemplene på siste side (F–I). Spilleren med høyest poengsum vinner.

***Nybegynnertips!** Vent litt med å vise figurene til alle har forstått hvordan man legger ut brikker og teller poeng.*

TELL POENG ETTER HVER UTLAGT BRIKKE!

Slik gjør man: Legg sammen de tre tallene på brikken du har lagt ut. Noter summen i protokollen din. Les om minuspoeng under SPILLET FORTSETTER!

Vinn bonuspoeng!

I tillegg til poengene per utlagt brikke kan en Triominos-spiller få bonuspoeng.

- Den første uten tallbrikker får 25 bonuspoeng.

Spilletts virkelig høye poengsummer ligger i figurene. Å legge den siste brikken som avslutter en figur av allerede utlagte brikker:

- 40 bonuspoeng: legg den siste brikken i Broen (se figur F)
- 50 bonuspoeng: legg den siste brikken i Heksagon (se figur G)
- 60 bonuspoeng: legg den siste brikken i Dobbelt Heksagon (se figur H)
- 70 bonuspoeng: legg den siste brikken i Trippelt Heksagon (se figur I)

Ikke glem å ta med poengene på brikken som avsluttet figuren!

Spillforberedelser:

1. Legg ut samtlige brikker på bordet med tallene ned. Bland brikkene.
2. Ta 1 stativ og 9 brikker per spiller (med 2 spillere)
Ta 1 stativ og 7 brikker per spiller (med 3–4

spillere)

3. Velg en protokollfører som noterer spillernes poeng i hvert trekk.

HVEM STARTER SPILLET?

Ta 1 brikke hver fra potten. Legg sammen poengene (= summen av de tre tallene på brikken) og sammenlign. Spilleren med høyest poengsum begynner spillet. (Samme poengsum? Trekk nye brikker og legg sammen på nytt.) Legg brikkene tilbake i potten før spillets start og bland godt. Skyv deretter brikkene til siden.

START SPILLET!

Første trekk: Ta 1 tallbrikke fra stativet ditt og legg den midt på bordet. Legg sammen poengene på brikken du har lagt ut. Spillet fortsetter med urviseren til neste spiller i rekkefølgen, som skal legge ut en matchende brikke.

Dette gjøres i kommende trekk: Hver gang det er din tur, legger du ut en av tallbrikkene dine (hvis den passer) mot en allerede utlagt brikke. Begge tallene i hjørnene skal matche hverandre for at trekket skal bli godkjent. Du kan bare legge ut 1 brikke per trekk. Skriv opp poengene dine etter trekket!

SPILLET FORTSETTER:

Ta tallbrikker fra potten:

Hvis du ikke kan (eller ikke vil) legge ut en tallbrikke fra stativet ditt, kan du i stedet ta nye brikker fra potten. Slik gjør man:

- Ta opp maks. 3 brikker i ditt trekk. Legg ut med en gang hvis du får en brikke som passer.
- Hver tallbrikke du tar fra potten gir 5 minuspoeng. Hvis du fortsatt ikke kan legge ut etter den tredje brikken blir det ytterligere 10 minuspoeng.
- Ikke glem å legge til poengene for brikken – dersom du kunne legge ut noen!

Noen eksempler:

Ta opp en brikke (-5) + legg ut en brikke verdt 9 poeng = 4 poeng i protokollen din

Ta opp to brikker (-10) + legg ut en brikke verdt 9 poeng = 1 minuspoeng

Ta opp tre brikker (-15) + legg ut en brikke verdt 7 poeng = 8 minuspoeng

Ta opp tre brikker uten å kunne legge ut = (5+5+5+10) 25 minuspoeng

Er potten tom? Spillere som ikke kan legge ut, må stå over sitt trekk **uten minuspoeng** dersom potten er tømt. Kanskje hellet snur seg til neste trekk?

SPILLET ER SLUTT:

- når en av spillerne legger ut sin siste tallbrikke
- dersom ingen av spillerne kan legge ut flere brikker

Legg sammen!

- Spilleren som først ble uten tallbrikker får 25 bonuspoeng + summen av SAMTLIGE tallbrikker øvrige spillere har igjen på sine stativer.
- Dersom ingen av spillerne kan legge ut, må hver spiller legge sammen sine gjenværende tallbrikker og trekke denne summen fra deres totale poengsum.

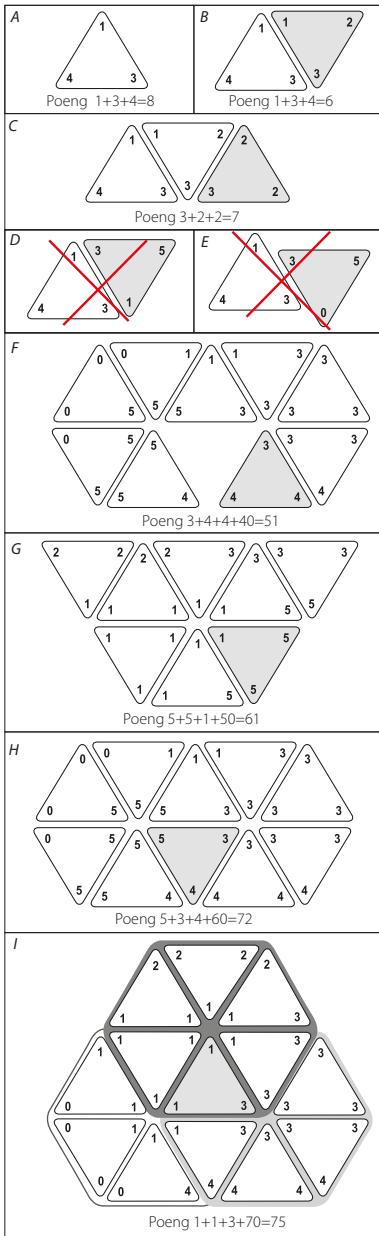
SAMMENLIGN POENGENE! Spilleren med høyest poengsum vinner omgangen. Hvis dere vil, kan dere overføre poengene til neste omgang: **Ifølge Triominos offisielle spilleturneringsregler spiller man videre til første spiller når 400-poenggrensen.** Først til 400 innebærer siste spilleomgang, og spillet avsluttes på vanlig måte. **LYKKE TIL OG GOD FORNØYELSE!**

Noen smarte spillertips!

Har du flere brikker på stativet ditt som matcher hverandre? Da kan det være klokt å legge ut den første brikken der det er plass til å legge ut flere. (Og håpe at motspillerne ikke rekker å stjele plassen...)

Hver brikke har sin gitte plass i figurene som gir bonuspoeng. Kontroller alltid på bordet slik at brikken som avslutter en figur ikke er lagt ut et annet sted.

Det kan være en god idé å vente med å legge ut en tallbrikke som inngår i et heksagon. Kanskje en annen spiller legger ut den nest siste brikken, slik at du kan avslutte med brikken din og vinne bonuspoengene.



PELIN KULKU LYHYESTI!

Pane numerolaatat telineeseen. Sijoita laattoja yksi kerrallaan pöydälle siten, että niiden kulmissa olevat numerot sopivat molemmat toisiinsa. Omalla vuorollaan saa sijoittaa yhden laatan. Laske yhteen jokaisen peliin sijoittamasi laatan numerot. Kirjaa summa (eli pisteesi) ylös jokaisen pelivuoron jälkeen.

Joistakin laatoista voi tehdä kuvioita, joista saa **runsaasti lisäpisteitä**. Näet viimeisen sivun esimerkeistä (F–I), mistä laatoista on kyse ja millaisia kuvioita voit tehdä. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.

Vinkki uusille pelaajille! Ryhtykää tekemään kuvioita vasta sitten, kun kaikki pelaajat osaavat sijoittaa laattoja ja laskea pisteet.

LASKE PISTEET JOKAISEN PELIIN SIOJETUN LAATAN JÄLKEEN!

***Toimi näin:** Laske yhteen sijoittamasi laatan kolme numeroa. Kirjaa summa pelipöytäkirjaasi. Lue minuspisteistä kohdasta PELI JÄTKUU!*

Kerää lisäpisteitä!

Triominos-pelaaja voi saada laatoista kertyvien pisteiden lisäksi lisäpisteitä.

- Ensimmäisenä kaikki numerolaatat peliin sijoittanut saa 25 lisäpistettä.

Pelin suurimmat pistesaaaliit voi ansaita kuvioista. Kuvion viimeisestä laatasta saa pisteitä seuraavasti:

- 40 lisäpistettä: Sillan viimeinen laatta (katso kuvio F)
- 50 lisäpistettä: Heksagonin viimeinen laatta (katso kuvio G)
- 60 lisäpistettä: Kaksoisheksagonin viimeinen laatta (katso kuvio H)
- 70 lisäpistettä: Kolmoisheksagonin viimeinen laatta (katso kuvio I)

Muista laskea pistepottiisi myös kuvion viimeisen laatan antamat pisteet!

Pelivalmistelut:

1. Pane kaikki laatat pöydälle numeropuoli alaspäin ja sekoita ne.
2. Pelaaja saa 1 telineen ja 9 laattaa (kun pelaaja on 2).
Pelaaja saa 1 telineen ja 7 laattaa (kun pelaaja on 3–4).

3. Kannattaa valita pöytäkirjanpitäjä, joka kirjaa pelaajien pisteet ylös jokaisen siirron jälkeen.

KUKA SAA ALIOTTA?

Kukin pelaaja ottaa potista 1 ylimääräisen laatan. Jokainen pelaaja laskee yhteen laatan antamat pisteet (=laatan kolmen numeron yhteissumma). Eniten pisteitä saanut pelaaja saa aloittaa. (Saitteko samat pisteet? Nostakaa uusi laatta ja laskekaa pisteet yhteen.) Laatat pannaan takaisin pottiin ja sekoitetaan ennen pelin aloittamista. Potti siirretään sivuun.

PELI ALKAA!

Ensimmäinen pelivuoro:

Ota telineestä 1 numerolaatta ja pane se keskelle pöytää. Laske laatan pisteet yhteen. Seuraava pelaaja myötäpäivään jatkaa peliä lisäämällä peliin edelliseen laattaan sopivan laatan.

Seuraavilla pelivuoroilla:

Pelaajan tulee joka kerta omalla vuorollaan sijoittaa peliin yksi omista numerolaatoistaan (jos sopiva löytyy). Molempien kulmien numeroiden tulee sopia toisiinsa, jotta siirto hyväksytään. Saat sijoittaa vain 1 laatan yhdellä pelivuorolla. **Kirjoita pisteesi ylös heti oman pelivuorosii jälkeen!**

PELI JÄTKUU:

Ota numerolaattoja potista:

Jos et voi (tai halua) ottaa numerolaattaa omasta telineestäsi, voit ottaa uusia laattoja potista. Se tapahtuu näin:

- Voit ottaa omalla vuorollasi enintään 3 laattaa. Jos saat sopivan laatan, sijoita se heti peliin.
- Jokaisesta potista ottamastasi numerolaatasta saat 5 minuspistettä. Jos et pysty sijoittamaan peliin kolmattakaan laattaa, saat vielä 10 minuspistettä.
- Jos onnistut sijoittamaan laatan peliin – muista lisätä laatan pisteet pistesaldoosi!

Esimerkkejä:

- Otat yhden laatan (-5) + lisäät peliin 9 pisteen arvoisen laatan = kirjaa 4 pistettä pöytäkirjaasi
- Otat kaksi laattaa (-10) + lisäät peliin 9 pisteen arvoisen laatan = saat 1 minuspisteen
- Otat kolme laattaa (-15) + lisäät peliin 7 pisteen arvoisen laatan = saat 8 minuspistettä

- Otat kolme laattaa, joista mikään ei sovi peliin = (5+5+5+10) saat 25 minuspistettä

Loppuvatko potista laata? Pelaaja, joka ei pysty lisäämään peliin yhtään laattaa, saa jättää vuoronsa käyttämättä saamatta minuspisteitä, jos potissa ei ole enää laattoja. Onni voi kääntyä seuraavalla kierroksella.

PELI PÄÄTTY:

- kun joku pelaajista lisää peliin viimeisen numerolaattansa
- jos kukaan ei pysty enää lisäämään peliin laattoja

Laskekaa pisteet yhteen!

- Ensimmäisenä kaikista laatoistaan eroon päässyt pelaaja saa 25 lisäpistettä + muiden pelaajien telineissä olevien KAIKKIEN numerolaattojen yhteissumman verran pisteitä.
- Jos kukaan pelaajista ei voi lisätä peliin laattaa, jokaisen pelaajan tulee laskea yhteen omassa telineessään olevien numerolaattojen yhteissumma ja vähentää se kokonaispisteistään.

VERTAILKAA PISTEITÄ! Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa koko pelin. Pisteet voi siirtää seuraavaan peliin: **Triominosin virallisten peliturnaussääntöjen mukaan peli jatkuu kunnes ensimmäinen pelaaja saavuttaa 400 pisteen rajan.** Kun joku pelaajista saa 400 pistettä, peli päättyy tavalliseen tapaan. **ONNEA PELIIN JA NAUTTIKAA PELAAMISESTA!**

Muutama pelivinkki!

Onko telineessäsi useita toisiinsa sopivia laattoja? Ensimmäinen laatta kannattaa sijoittaa sellaiseen paikkaan, jossa on tilaa useammalle laatalle. (Ja toivoo, etteivät muut pelaajat ehdi varastaa paikkaa...)

Jokaisella laatalla on oma paikkansa kuvioissa, joista saa lisäpisteitä. Tarkista aina, ettei kuvion viimeistä laattaa ole jo sijoitettu pöydälle.

Voi olla hyvä ajatus viivyttää heksagoniin kuuluvan laatan sijoittamista. Jos joku toinen pelaaja lisää kuvion toiseksi viimeisen laatan, sinä voit olla se, joka sijoittaa viimeisen laatan ja saa lisäpisteet itselleen.

