

## SPILLEREGLER

For 2-3 spillere fra 6 +

Indhold: Spilleplade med sokkel. 3 x 13 talmærker (i alt 39) og spilleregler

### Spillet kort fortalt:

Placer dine tal på spillepladen, hvor de får det højeste pointtal. Pladen vipper for hvert tal, der placeres. Hvis pladen vipper (og bliver liggende mod underlaget), mister du din tur. Holder pladen balancen, sikrer du tallet og dit point. De bedste chancer for point er længst ude på kanterne, så det gælder om at afveje gevinsten i forhold til risikoen (se billede 2 og 3). Spillet er forbi, når spillerne ikke har flere tal at placere. Den højeste samlede score vinder.

Et godt råd: Fokuser ikke kun på din kant, men spil på hele pladen!

### Forberedelser:

1. Sæt basen på et jævnt underlag. Placer spillepladen ovenpå (se billede 1). Kontrollér, at pladen er frit og i balance.

2. Hver deltager vælger en farve og får talmærker:

**Med tre spillere:** Tag hver 9 mærker (to af hver med tallene 1, 2, 3, 4 og et med tallet 5).

**To spillere:** Tag samtlige 13 talmærker i din farve.

**Sådan beregnes point:** Tallene, du placerer, ganges med tallet på spillepladen. Eksempel: Hvis brikken 5 placeres på tallet 4 ( $5 \times 4$ ), giver det 20 point – hvis ikke spillepladen tipper. **OBS! Beregn ikke point, før spillet er slut.**

## START SPIL!

Vælg, hvem som skal tage det første træk. Fortsæt med at spille med uret.

**Dette gøres i hvert træk:** Hver gang at det er din tur, skal du placere et af dine tal på spillepladen. Placer talmærket, og vent. Når pladen ligger stille, ved du, om trækket bliver godkendt.

### To ting, der kan ske med spillepladen:

- Pladen bevæger sig ikke eller rør midlertidigt ved bordet: Trækket er godkendt, og du får lov til at beholde placeringen og dine point. Næste spiller foretager sit træk.

- Pladen vipper og ligger stadig mod underlaget: Øv! Trækket godkendes ikke. Tag de tal, som du har placeret. (Du beholder tallene, de udgår ikke af spillet). Næste spiller foretager sit træk.

Det er naturligvis ikke tilladt at fortryde og annullere sit træk, når mærket allerede har rørt pladen.

*TIPS! Forsøg at sætte et papir ind under spillepladen for at kontrollere, at det virkelig ligger på underlaget. Er det nemt? Eller er der modstand?*

### Spillet går videre, indtil første spiller ikke har flere tal.

Spilleren, som først bliver færdig med sine tal, får ingen ekstra point. Spillet fortsætter for de øvrige spillere, men... PAS PÅ ... Nu øges risikoen for, at spillepladen vipper:

Hvis pladen rør underlaget efter et træk (pladen behøver altså ikke blive liggende!) bliver spilleren slået ud! Tal, som er placeres, går tilbage til spilleren, som ikke kan foretage flere træk i spillerunden.

Spillet er færdigt: Når ingen spillere kan placere flere tal.

## TÆL POINT SAMMEN!

Vend basen, så pladen ligger stille. Tag papir og blyant frem (medfølger ikke). Vælg en til sammentælle point, eller tæl dem højt sammen. Sådan går det til:

1. Løft dine talbrikker fra pladen – en efter en – og gang hvert tal, når du løfter tallet fra pladen. Skriv ned efterhånden, og læg dine point sammen.
2. Formindsk dine point med de tal, du har tilbage på bordet. (Har du placeret samtlige talbrikker, får du ikke minuspoint).
3. Summen bliver dine slutpoint i spillerunden. Eksempel: 112 point (i alt fra pladen) – 4 point (tal, som blev tilbage) giver slutpoint på 108 point.

## Hvem vinder?

Spilleren med de fleste point vinder. Tillykke til vinderen! Og til dig som næsten vandt: bedre held i næste spillerunde!



## SPELREGLER

För 2-3 spelare från 6 +

Innehåll: Spelbräde med bas, 3 x 13 siffermarkörer (totalt 39) och spelregler.

### Spelet i korthet:

Placera dina siffror på spelbrädet där de ger högst poäng. Brädet vippar för varje siffra som läggs ut. Tippar brädet (och blir liggande mot underlaget), förlorar du ditt drag. Håller brädet balansen, säkrar du siffran och din poäng. Bästa poängchansen är längst ut på kanterna, så det gäller att väga vinsten mot riskerna. **Se bild 2 och 3.** Spelet är över, när ingen av spelarna kan lägga ut fler siffror. Högst sammanlagd poäng vinner.

Ett gott råd: Sitt inte vid din kant utan spela över hela brädet!

### Spelförberedelser:

1. Ställ basen på ett plant underlag. Placera spelbrädet ovanpå. **Se bild 1.** Kontrollera att brädet går fritt och är i balans.
2. Välj varsin färg och dela ut siffermarkörerna:  
Med tre spelare: Ta 9 markörer vardera (två av varje med siffran 1, 2, 3, 4, en med siffran 5).  
Två spelare: Ta samtliga 13 siffermarkörer i din färg.

**Så räknas poängen:** Siffran du lägger ut multipliceras med siffran på spelbrädet. Exempel: Markör 5 läggs på siffran 4 ( $5 \times 4$ ) ger 20 poäng – om spelplanen inte tippar. **OBS! Räkna inte poängen förrän spelet är över.**

### SPELSTART!

Bestäm vem som gör första draget. Fortsätt spela medurs.

**Detta görs i varje drag:** Varje gång det är din tur, ska du lägga ut en av dina siffror på spelbrädet. Lägg ut siffermarkören och vänta. När brädet blir stilla, vet du om draget blir godkänt eller underkänt.

**Två saker kan hända med spelbrädet:**

- Brädet rör aldrig eller rör bordet tillfälligt: Draget är godkänt och du får behålla placeringen och din poäng. Nästa spelare i tur gör sitt drag.
- Brädet tippar och ligger kvar mot underlaget: Otur! Draget är underkänt.



Ta tillbaka siffran du lade ut. (Du behåller siffran, den utgår inte ur spelet.)  
Nästa spelare i tur gör sitt drag.

Att ångra och avbryta sitt drag när markören redan nuddat brädet är så klart inte tillåtet.

*TIPS! För att kontrollera att spelbrädet verkligen ligger an mot underlaget, försök sticka in ett papper. Går det lätt? Eller tar det emot?*

### Spelet går vidare, tills första spelaren blir utan siffror.

Spelaren som först blir av med sina siffror får inga extrapoäng. Spelet fortsätter för övriga spelare, men... **SE UPP ... Nu ökar risken om spelbrädet tippar:**

Om brädet nuddar underlaget efter ett drag (brädet behöver alltså inte ligga kvar!) blir spelaren utslagen! Siffran som lades ut går tillbaka till spelaren, som inte får göra fler drag i spelomgången.

Spelet är över: När inga spelare kan/får lägga ut fler siffror.

### RÄKNA SAMMAN SLUTPOÄNGEN!

Vänd på basen, så att brädet ligger stilla. Ta fram papper och penna (ingår inte). Utse en poängsammanräknare eller räkna högt tillsammans. Så här går det till:

1. Lyft dina siffermarkörer från brädet – en efter en – och multiplicera varje siffra du lyfter med siffran på brädet. Skriv upp efter hand och plussa samman dina poäng.
2. Minska din poäng med siffrorna du har kvar på bordet. (Har du lagt ut samtliga siffermarkörer, blir det inga minuspoäng.)
3. Summan blir din slutpoäng i spelomgången. Exempel: 112 poäng (totalt från brädet) – 4 poäng (siffra som blev kvar) ger slutpoängen 108 poäng.

### VEM VINNER?

Spelaren med högst poäng vinner. Grattis till vinsten! Och du som nästan vann: bättre tur i nästa spelomgång!



## SPELREGLER

For 2-3 spillere fra 6 +

Innhold: Spillebrett med understell. 3 x 13 tallmarkører (totalt 39) og spilleregler

### Spillet i korthet:

Legg ut tallene dine på spillebrettet der de gir flest poeng. Brettet vipper for hvert tall som legges ut. Vipper brettet (og blir liggende mot understellet), taper du ditt trekk. Holder brettet balansen, sikrer du tallet og ditt poeng. Den største poengsjansen er lengst ute på kantene, så det gjelder å avveie gevinsten mot risikoen (se bilde 2 og 3). Spillet er over når ingen av spillerne kan legge ut flere tall. Høyest sammenlagt poengsum vinner.

Et godt råd: Ikke bli sittende ved kanten på din side, men spill over hele brettet!

### Spillforberedelser:

1. Still understellet på et plant underlag. Plasser spillebrettet oppå (se bilde 1). Kontroller at brettet beveger seg fritt og er i balanse.
2. Velg hver deres farge og del ut tallmarkørene:  
Med tre spillere: Ta 9 markører hver (to av hver med tallet 1, 2, 3, 4, en med tallet 5).  
To spillere: Ta samtlige tallmarkører i din farge.

**Slik beregnes poengene:** Tallet du legger ut multipliseres med tallet på spillebrettet. Eksempel: Markør 5 legges på tallet 4 ( $5 \times 4$ ) gir 20 poeng – dersom spillebrettet ikke vipper. **OBS! Ikke legg sammen poengene før spillet er over.**

### START SPILLET!

Bestem hvem som skal ha første trekk. Fortsett å spille med urviseren.

**Dette gjøres i hvert trekk:** Hver gang det er din tur, skal du legge ut ett av dine tall på brettet. Legg ut tallmarkøren og vent. Når brettet står stille, vet du om trekket blir godkjent eller ikke.

To ting kan skje med spillebrettet:

- **Brettet berører seg aldri eller berører bordet midlertidig:** Trekket er godkjent, og du får beholde plasseringen og ditt poeng. Neste spiller i rekkefølgen foretar sitt trekk.
- **Brettet vipper og blir liggende mot underlaget:** Uflaks! Trekker godkjennes

ikke. Ta tilbake tallet du la ut. (Du beholder tallet, det går ikke ut av spillet.)

Neste spiller i rekkefølgen foretar sitt trekk.

Det er selvfølgelig ikke tillatt å angre og avbryte trekket sitt når markøren allerede har berørt brettet.

**TIPS!** For å kontrollere at spillebrettet virkelig ligger an mot underlaget, kan du forsøke å stikke inn et ark papir. Går det lett? Eller er det trangt?

### Spillet går videre inntil en av spillerne blir uten tall.

Den spilleren som først er kvitt tallene sine får ingen ekstrapoeng. Spillet fortsetter for de øvrige spillerne, men... **SE OPP ...** Nå øker risikoen dersom spillebrettet vipper:

Dersom brettet berører underlaget etter et trekk (brettet behøver altså ikke å bli liggende!) er spilleren slått ut! Tallet som ble lagt ut går tilbake til spilleren, som ikke får foreta flere trekk i spilleomgangen.

Spillet er slutt: Når ingen spiller kan/får legge ut flere tall.

### LEGG SAMMEN SLUTTSUMMEN!

Snu på understellet slik at brettet ligger i ro. Ta fram papir og blyant (følger ikke med). Velg en av spillerne til regnskapsfører, eller regn sammen høyt i fellesskap. Slik gjør man:

1. Løft tallmarkørene dine fra brettet – en etter en – og multipliser tallet du løfter med tallet på brettet. Skriv opp etter hvert og legg sammen poengene dine.
2. Reduser poengsummen med tallene du har igjen på bordet. (Har du lagt ut samtlige tallmarkører, blir det ingen minuspoeng.)
3. Summen blir den endelige poengsummen din i spilleomgangen. Eksempel: 112 poeng (totalt fra brettet) – 4 poeng (tall som ble igjen) gir sluttsummen 108 poeng.

### Hvem vinner?

Spilleren med høyest poengsum vinner. Gratulerer med seieren! Og du som nesten vant: Bedre lykke i neste spilleomgang!

© BRIO AB/ALGA 2016. © 2016 Goliath BV.



Triominos  
THE ORIGINAL

TRIOMINOS  
THE ORIGINAL  
TRIPBALANCE



## PELISÄÄNNÖT

2–3 pelaajalle 6-vuotiaasta alkaen

Pakkauksessa: Pelilauta ja alusta, 3 x 13 numeronappulaa (yhteensä 39) ja pelisäännöt

### Pelin kulku lyhyesti:

Sijoita numeronappuloita pelilaudalle paikkoihin, joista saa eniten pisteitä. Lauta kallistuu aina, kun sille asettaa nappulan. Jos lauta kallistuu (ja jää nojaamaan alustaa vasten), häviät siirtosi. Jos lauta pysyy tasapainossa, saat pisteitä. Parhaat pisteet saa reunapaikoista, joten punnitse tarkkaan kannattaako riski ottaa (**katso kuvat 2 ja 3**). Peli päättyy, kun kukaan pelaajista ei pysty enää lisäämään nappuloita pelilaudalle. Eniten pisteitä saanut voittaa.

Hyvä neuvo: Älä sijoita nappuloita vain omaan päätyysi vaan koko laudalle!

### Pelivalmistelut:

1. Sijoita alusta tasaiseen paikkaan. Pane pelilauta sen päälle (**katso kuva 1**). Varmista, että lauta liikkuu vapaasti ja pysyy tasapainossa.
2. Jokainen pelaaja valitsee oman värinsä. Numeronappulat jaetaan seuraavasti:

**Kolme pelaajaa:** kullekin pelaajalle 9 nappulaa (kaksi numeroita 1, 2, 3, 4 ja yksi numeroa 5)

**Kaksi pelaajaa:** molemmille kaikki 13 samanväristä nappulaa

**Näin lasket pisteet:** Laudalle sijoitettu numero kerrotaan pelilaudan numerolla. Esimerkki: Nappula 5 sijoitetaan numeron 4 kohdalle (5x4). Pisteitä kertyy 20 – jos pelilauta ei jää kallelleen. **HUOM! Älä laske pisteitä ennen kuin peli on päättynyt.**

## PELI ALKAA!

Sopikaa aloittaja. Peli jatkuu myötäpäivään.

**Joka kierroksella:** Pelaajan tulee sijoittaa omalla vuorollaan yksi numeronappula pelilaudalle. Kun laudan keikkuminen pysähtyy, selviää voidaanko siirto hyväksyä vai ei.

**Pelilaudalle voi tapahtua kaksi asiaa:**

- **Lauta ei liiku ollenkaan tai se koskettaa hetkellisesti pöytää:** Siirtosi hyväksytään, sijoittamasi nappula saa jäädä paikalleen ja saat pisteitä. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- **Lauta keikahtaa ja jää kallelleen:** Harmin paikka! Siirtoasi ei hyväksytä. Ota numeronappulasi pois laudalta. (Saat pitää nappulan, sitä ei poisteta pelistä.)



Seuraava pelaaja saa tehdä oman siirtonsa.

**Siirron keskeyttäminen tai katuminen ei ole tietenkään sallittua sen jälkeen, kun nappula on koskettanut lautaa.**

**VINKKI! Tarkista, että pelilauta on todellakin alustaa vasten työntämällä paperi sen alle. Onnistuuko se helposti? Ottaako vastaan?**

### Peli jatkuu kunnes numeronappulat loppuvat joltakin pelaajalta.

Ensimmäisenä numeronappuloistaan eroon päässyt ei saa siitä lisäpisteitä. Muiden pelaajien peli jatkuu, mutta... **KANNATTAA OLLA VAROVAINEN...** sillä pelilaudan keikkumisen riski kasvaa:

Jos pelilauta koskettaa siirron jälkeen alustaa (laudan ei siis tarvitse jäädä alustaa vasten!), pelaaja joutuu pois pelistä! Hän saa takaisin numeronappulan, jonka hän yritti sijoittaa laudalle. Pelaaja ei saa tehdä enää uusia siirtoja saman pelin aikana.

**Pelin päättyminen:** Kun kukaan pelaajista ei enää pysty/saa tehdä uusia siirtoja, peli päättyy.

## LASKEKAA LOPPUPISTEET YHTeen!

Käännä alusta siten, että pelilauta pysyy paikallaan. Ota kynä ja paperia (ei mukana). Valitkaa pisteiden laskija tai laskekaa pisteet yhdessä ääneen. Toimi näin:

1. Ota numeronappulasi laudalta – yksi kerrallaan – ja kerro jokainen luku laudan numerolla. Kirjoita tulokset ylös ja laske pisteet yhteen.
2. Vähennä pisteistäsi niiden nappuloiden numerot, jotka ovat jääneet pöydälle. (Jos olet onnistunut sijoittamaan kaikki pelinappulasi laudalle, et saa miinuspisteitä.)
3. Saamasi summa on lopullinen pelituloksesi. Esimerkki: Laudan nappuloista kertyy yhteensä 112 pistettä – 4 pistettä (sijoittamatta jäänyt numeronappula) eli saat loppupisteiksi 108 pistettä.

## Kuka voittaa?

Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa. Onnittelut voittajalle! Ja sinulle, joka melkein voitit: parempaa pelionnea ensi kerralla!

