



טריומינו

דומינו משולשים ראשון שלי

הוראות המשחק

גיל 4+, 2-4 שחקנים

תכולה: 36 אריחי טריומינו כולל 1 ג'וקר, 60 מסמני ניקוד, 4 מעמדים צבעוניים.



אזהרה! סכנת חנק! המשחק מכיל חלקים קטנים. לא לילדים מתחת לגיל 3.

משחק מס' 1 מגיל 4 ומעלה

היכרות התחלתית עם מספרים ועם המשחק

מטרת המשחק

להיפטר ראשונים מכל אריחי הטריומינו האישיים.

הכנת המשחק

- ▲ מחלקים לכל שחקן מעמד צבעוני, מניחים את כל אריחי הטריומינו כשפניהם כלפי מטה ומערבבים. **לא משתמשים בג'וקר ולא במסמני הניקוד.**
- ▲ כל שחקן מקבל 5 אריחי טריומינו ומניח אותם במעמד הצבעוני.
- ▲ הופכים אריח אחד מהשולחן ומניחים אותו באזור המשחק (אזור A).

איך משחקים?

- ▲ השחקן המבוגר ביותר מבין השחקנים מתחיל, והמשחק מתנהל בכיוון השעון.
- ▲ כל שחקן בתורו מנסה להצמיד אריח שלו לאחד האריחים שעל השולחן, כך **ששני המספרים** במשולש שהניח תואמים לשני המספרים הצמודים באריח שאליו הוא מצמיד את האריח שלו (איור B).
- ▲ הנחת אריחים כמו באיורים C ו-D היא שגויה.
- ▲ לכל מספר יש צבע משלו. הילדים יכולים להתאים את האריחים לפי הצבעים שבקצוות שלהם, ועל ידי כך גם ללמוד את המספרים (איור E).
- ▲ אם שחקן מצליח להניח אריח טריומינו, התור עובר לשחקן הבא עם כיוון השעון.
- ▲ אם לשחקן אין אריח טריומינו מתאים להניח על השולחן, עליו לקחת אריח מהקופה ולהניח אותו במעמד שלו. התור עובר לשחקן הבא.

סוף המשחק

שחקן שמניח את אריח הטריומינו האחרון שלו הוא המנצח! לחלופין, המשחק מסתיים אם נגמרים אריחי הטריומינו הפוכים על השולחן. במקרה כזה השחקן שיש לו הכי פחות אריחים במעמד הוא המנצח!

משחק מס' 2 מגיל 5 ומעלה

משתמשים גם במסמני הניקוד ללימוד מנייה

מטרת המשחק

לצבור את מרב מטבעות הניקוד על ידי הנחת אריחי הטריומינו באופן הנכון.

הכנת המשחק

- ▲ מכינים כמו במשחק מס' 1 ומוסיפים את הג'וקר לאריחי המשחק.
- ▲ חלקו לכל שחקן 4 מסמני ניקוד.
- ▲ אם הג'וקר נפתח ראשון בתחילת המשחק, החליפו אותו באריח אחר.

איך משחקים?

- ▲ השחקן המבוגר ביותר מבין השחקנים מתחיל, והמשחק מתנהל בכיוון השעון.
- ▲ בכל תור, השחקן מנסה להצמיד אריח שלו לאחד האריחים שעל השולחן, כך שהמספרים הצמודים בשני המשולשים תואמים.
- ▲ אם שחקן מצליח להניח אריח הוא זוכה במסמן ניקוד אחד.
- ▲ אם לשחקן אין אריח טריומינו מתאים להניח על השולחן, עליו **לקחת** אריח מהקופה ולהניח אותו במעמד שלו. בנוסף, עליו **להחזיר** מסמן ניקוד אחד לבנק מתוך המסמנים שברשותו. התור עובר לשחקן הבא.

הג'וקר

- ▲ הג'וקר מחליף כל מספר/צבע.
- ▲ הג'וקר הוא האריח היחיד שמותר לקחת מהשולחן אל המעמד, וזאת על ידי החלפתו באריח שיתאים לאריחים שלידו (איור F).
- ▲ **שחקן יכול להשתמש בג'וקר שלקח מהשולחן רק החל מהתור הבא שלו.**

סוף המשחק

כאשר שחקן מניח את אריח הטריומינו האחרון שלו, ממשיכים לשחק עד תום הסבב. כעת סופרים את הנקודות שצבר כל שחקן, והשחקן שצבר את מרב הנקודות - הוא המנצח! לחלופין, המשחק מסתיים אם נגמרים אריחי הטריומינו הפוכים על השולחן, והשחקן שצבר את מרב הנקודות - הוא המנצח!

משחק מס' 3 מגיל 6 ומעלה

סופרים נקודות של כל טריומינו

הכינו דף וכלי כתיבה כדי לרשום את הנקודות המצטברות (או השתמשו בשיטת ספירה אחרת).

- ▲ המשחק הזה מתנהל כמו משחק מס' 2, אך לא משתמשים במסמני הנקודות.
- ▲ על הנחת אריח טריומינו השחקן מקבל ניקוד בהתאם למספרים שעליו. בדוגמה שבאיור E חישוב הניקוד הוא $2+3+4 = 9$ נקודות.
- ▲ ג'וקר אינו מקנה נקודות.
- ▲ אם לשחקן אין אריח טריומינו מתאים להניח על השולחן, עליו לקחת אריח מהקופה ולהניח אותו במעמד שלו. התור עובר לשחקן הבא.
- ▲ כאשר שחקן מניח את אריח הטריומינו האחרון שלו, ממשיכים לשחק עד תום הסבב. כעת סופרים את הנקודות שצבר כל שחקן, והשחקן שצבר את מרב הנקודות - הוא המנצח!

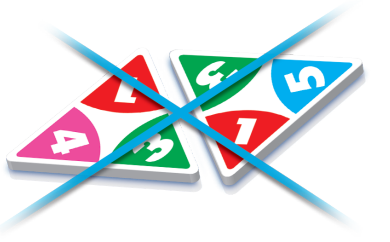
A.



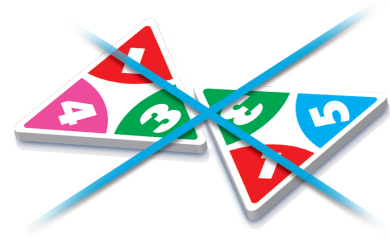
B.



C.



D.



THE ORIGINAL Triominos®

JUNIOR

GAME RULES

Age 4+
2-4 Players

CONTENTS

36 Triominos including 1 joker, 60 reward counters, 4 coloured racks.

1st level of play - From 4 years

Getting familiar with the numbers and the game

OBJECT OF THE GAME

Be the first to correctly place all your Triominos.

SET UP

Give each player a coloured rack and then place all the Triominos face down on the table and shuffle them. **The reward counters and joker are not used.** Each player draws 5 Triominos and places them on their rack. Draw one more Triomino which will be used as the starting point and lay it face up on the table (fig. A).

PLAYING THE GAME

- ▲ The oldest player goes first.
- ▲ During each turn a player must place a Triomino with **at least 1 side matching a Triomino already on the table. i.e. the 2 tips must match (fig. B).**
- ▲ Positions shown on figures C & D are not allowed!
- ▲ Each number also corresponds to a colour. As the tips must always match, children can use **colour recognition** to form patterns too, teaching them to match both numbers and colours to lay their Triomino correctly (fig. E).

- ▲ If a player manages to place a Triomino, play continues clockwise to the next player.
- ▲ If a player cannot place a Triomino, they must draw a new tile and place it on their rack. It is then the next player's turn.

END OF THE GAME

The game ends when a player places their last Triomino, this player is the winner. The game also ends if the last Triomino is drawn from the pile. When this happens, play stops. The player with the least Triominos on their rack is the winner.

2nd level of play - From 5 years

Use the coins to learn how to count

OBJECT OF THE GAME

Collect the most reward coins by correctly placing Triominos

SET UP

Same as in 1st level, but in addition all players also take 4 reward coins from the bank. Now also the joker is used in the game and mixed with the other Triominos. If the joker is drawn when you want to start the game, put it back and draw another one.

PLAYING THE GAME

- ▲ The oldest player goes first. Triominos must match as explained before.
- ▲ If a player manages to place a Triomino **they win a reward coin.**
- ▲ Play then continues clockwise to the next player.
- ▲ If a player cannot place a Triomino, they must draw a new tile and place it on their rack. **They must also pay one of their coins to the bank.** It is then the next player's turn.

USING THE JOKER

- ▲ Do not use the Joker in the first game level. Allow children to get used to the game before adding it in. The Joker can replace any number/colour.
- ▲ The Joker is the only Triomino that can be taken back from the table and placed on a player's rack. To do this, a player must replace the Joker with one of their Triominos that fits the Joker's space (fig. F)
- ▲ **The Joker will be playable from the player's next turn.**

END OF THE GAME

The game ends when a player places their last Triomino. The rest of the players complete that round and count their reward coins to decide the winner. The game also ends if the last Triomino is drawn from the pile. When this happens, play stops and players count their reward coins to decide the winner.

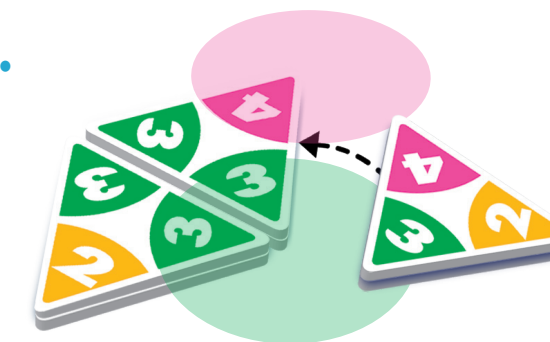
3rd level of play - From 6 years

Count the points of each Triomino

In this version you do not use the coins. The game is played in the same way except for the counting of points, which is done as follows:

- ▲ If you place a Triomino, you win the total number of points shown on the Triomino played. In example E, the player scores 9 points = 2 + 3 + 4
- ▲ The joker does not earn points
- ▲ If you can't play a Triomino, draw a new one and place it on your rack. Then play moves to the next player.
- ▲ The game ends when one player places their last Triomino. Finish the round and all players count their points to decide the winner (most points wins).
- ▲ The game also ends if the last Triomino is drawn and no one can play anymore. Each player then counts their points to decide the winner (most points wins).

E.



F.

