



טריומינו

דומינו משולשים

הוראות המשחק

משחק ל-2-4 שחקנים
תכולה: 56 אבני טריומינו, 4 מעמדים.



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



מטרת המשחק

לצבור את מרב הנקודות על ידי הנחת אבני הטריומינו באופן אסטרטגי.

הכנת המשחק

1. הופכים את כל אבני הטריומינו כשפניהן כלפי מטה ומערבבים.
2. כל שחקן מקבל אבני טריומינו ומניח אותן על המעמד האישי שלו. במשחק של 2 שחקנים מחלקים 9 אבנים לכל שחקן, במשחק של 3-4 שחקנים מחלקים 7 אבנים לכל שחקן. יתר האבנים נשארות במרכז לשימוש בהמשך המשחק.
3. על מנת להחליט מי ישחק ראשון, כל שחקן מרים אבן אחת ממרכז השולחן. השחקן שסכום המספרים באבן שלו הוא הגבוה ביותר מתחיל, והמשחק נמשך בכיוון השעון (אם ל-2 שחקנים או יותר יוצא סכום שווה, מרימים אבנים חדשות). את האבנים שהרימו מחזירים למרכז השולחן ומערבבים פעם נוספת.
4. כדאי להצטייד בדף ובכלי כתיבה כדי לרשום את הנקודות המצטברות (או להשתמש בשיטה אחרת).

איך משחקים?

1. השחקן הראשון מוריד את אחת מאבני הטריומינו שלו לשולחן (איור A). הנחת האבן מעניקה לשחקן נקודות לפי סכום המספרים שעל האבן שהניח. בכך מסתיים תורו.
2. מהתור השני ואילך כל שחקן מנסה להצמיד אבן לאחת האבנים שעל השולחן, כך ששני המספרים במשולש שהניח תואמים לשני המספרים הצמודים באבן שאליה הוא מצמיד את האבן שלו (איור B ו-C). זהו כלל ההתאמה לכל מהלך המשחק. הנחת אבנים כמו באיורים D ו-E היא שגויה.
3. בכל תור מניחים אבן טריומינו אחת בלבד.

ניקוד נוסף

כללי הניקוד

- כל הנחת אבן מעניקה לשחקן נקודות לפי סכום המספרים שעל האבן שהניח (ראו דוגמה).
- ▲ במקרים מיוחדים תהיו זכאים לנקודות נוספות:
 - ▲ 40 נקודות עבור יצירת גשר - שתי אבנים שמחוברות אך ורק בקודקוד אחד, ובאותו קודקוד מספר זהה (איור F)
 - ▲ 50 נקודות עבור יצירת משושה (איור G)
 - ▲ 60 נקודות עבור יצירת משושה כפול (איור H)
 - ▲ 70 נקודות עבור יצירת 3 משושים (איור I)

בכל מקרה, המספרים שעל האבן שהנחתם צריכים להתאים לשאר האבנים הצמודות, לפי החוקים הרגילים.

טבלת נקודות מיוחדות (בנוסף לסך המספרים של האבן שהונחה)

גשר	40	משושה	50	משושה כפול	60	3 משושים	70
משיכה מהקופה	-5	3 משיכות רצופות מהקופה באותו תור	-25				

משיכת אבן טריומינו מהקופה

אם שחקן לא יכול (או לא רוצה) להוריד אבן לשולחן, עליו למשוך אבן אחת מהקופה ולנסות למקם אותה על השולחן. אם גם אותה אינו יכול להניח, הוא מושך אבן נוספת ומנסה למקם אותה. אם אינו יכול למקם גם את האבן השנייה, עליו למשוך אבן שלישית ואחרונה לתור זה.

כל משיכה של אבן מהקופה מורידה 5 נקודות מסך הנקודות של אותו שחקן. אם משך 3 אבנים באותו תור הוא מאבד 10 נקודות נוספות, כלומר 25 נקודות בסך הכל (10+5+5+5).

סוף המשחק

כאשר שחקן מניח את האבן האחרונה שלו, הוא זוכה ב-25 נקודות בונוס וכן בסך המספרים שעל האבנים שנותרו לכל שאר השחקנים. כעת סוכמים את הנקודות שצברו כל השחקנים.

ניצחון

השחקן שצבר את מרב הנקודות - הוא המנצח!

הערות

- ▲ אם שחקן צריך למשוך אבן והקופה ריקה, התור עובר לשחקן הבא ואין שינוי בנקודות.
- ▲ אם אף שחקן אינו יכול להניח אבן, המשחק נגמר. מסכמים את הנקודות שנצברו ומפחיתים מהסכום את סך כל האבנים שנשארו לכל שחקן.
- ▲ סידור המספרים שונה בכל אבן - אין במשחק שתי אבנים זהות. נסו ליצור אסטרטגיה להנחת האבנים שלכם ולתכנן קדימה את המהלכים הבאים שלכם.

אפשרויות משחק נוספות

טריומינו ללא רישום נקודות

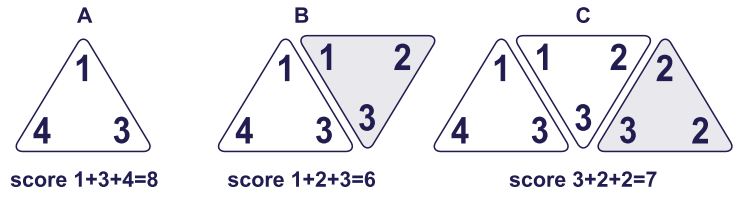
כל שחקן מנסה להצמיד אבן טריומינו לאחת האבנים שעל השולחן, כך ששני המספרים במשולש שהניח תואמים לשני המספרים הצמודים באבן שאליה הוא מצמיד את האבן שלו. אם לשחקן אין אבן טריומינו מתאימה, הוא מושך אבן מהקופה, והתור עובר לשחקן הבא. המנצח הוא השחקן שמצליח להיפטר ראשון מכל האבנים.

טריומינו בטורניר עם יעד של 400 נקודות

משחקים במספר סבבים (בדרך כלל 2-3 סבבים). כשאחד השחקנים מצליח לצבור 400 נקודות מכריזים על הסבב הנוכחי בתור הסבב האחרון, ובסופו השחקן שצבר את מרב הנקודות הוא המנצח!

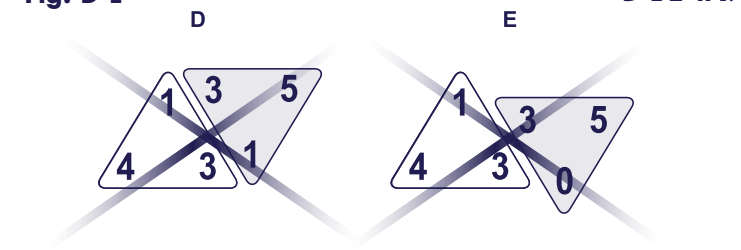
איורים A-B-C

Fig. A-B-C



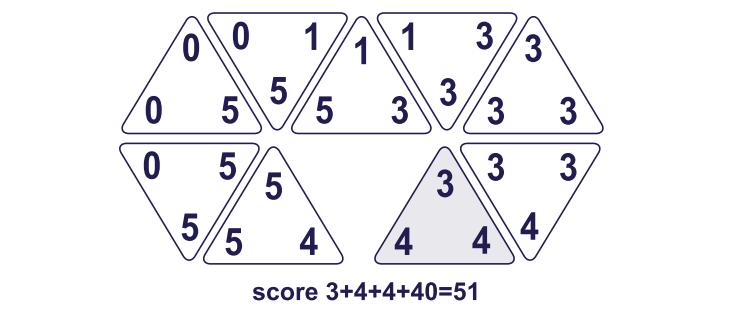
איורים D-E

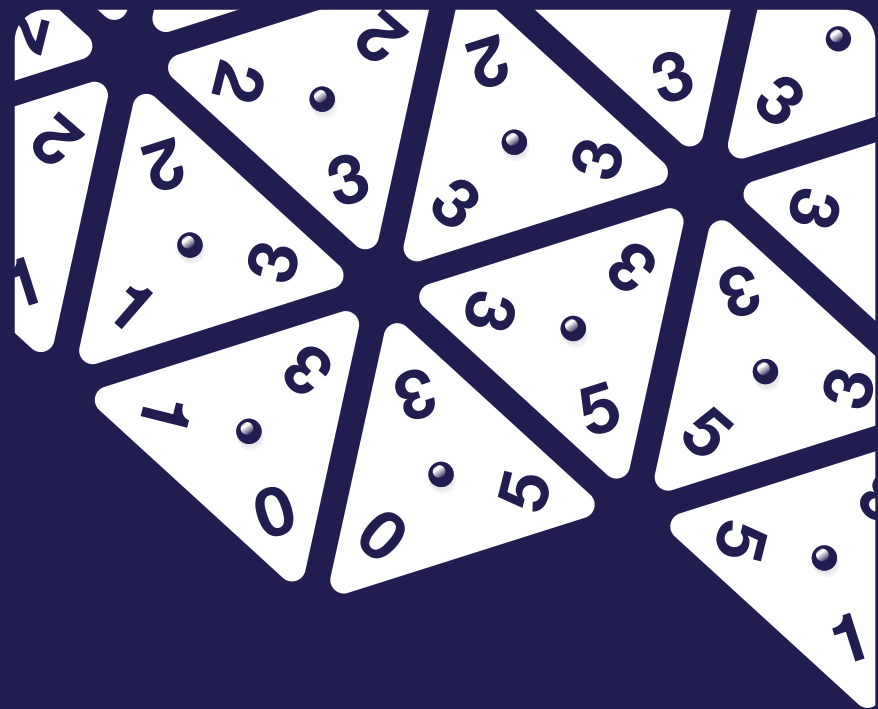
Fig. D-E



איור F

Fig. F





THE ORIGINAL
Triominos[®]
ORIGINAL
GAME RULES



Warning. Small parts. Choking hazard.

CONTENTS

56 Triominos, 4 racks.

OBJECT OF THE GAME

To get as many points as possible by strategically placing and matching Triominos.

SET UP

Place all Triominos face down on the table and shuffle them.

- For a 2 player game, each player draws 9 Triominos and places them on their rack.

- For a 3 or 4 player game, each player draws 7 Triominos and places them on their rack.

The tiles left constitute the spares for use during the game.

To decide who goes first, each player draws a Triomino from the spare pile. The player with the highest score when adding the values of their tile begins (in case of equal scores, draw again). These Triominos are then placed back into the pool.

PLAYING THE GAME

To start the game, the first player chooses one of their Triominos and places it on the table (see fig. A). They score the sum of the values shown on the tile played.

Their turn is then over and the game proceeds clockwise.

During the next turn, the player must play a Triomino next to one already placed.

This move is only valid when both tiles have a matching side; which means that the numbers in the two corners must match (see fig. B and C). Figure D and E show incorrect moves. Only one Triomino can be played per turn. Any new tile played will have to comply with the matching rules; all corners must match.

SCORING AND BONUS

The score is calculated by adding the three numbers on the Triomino which has just been placed (see examples).

On top of the value of the tile, players will get extra points if they make certain shapes:

- ▲ 40 extra points for a BRIDGE (fig. F). To form a bridge, each side of the Triomino must be blank and the opposite corner must match.
- ▲ 50 extra points for a HEXAGON (fig. G).
- ▲ 60 extra points for a DOUBLE HEXAGON (fig. H).
- ▲ 70 extra points for a TRIPLE HEXAGON (fig. I).

DRAWING A TRIOMINO

If a player cannot (or does not want to) play a Triomino, they must draw a new tile and immediately try to place it. If they still cannot play, they draw a second tile and try to place it. If they fail again, the player draws a third and final tile and attempts to place it one last time.

For each tile a player has to draw, 5 points are deducted from their overall score. If the player picked 3 tiles and was still unable to play, they lose 10 more points; so, a total of 25 points (5+5+5+10 penalty).

Their turn is then over and the next player proceeds.

END OF THE GAME

When a player places their last Triomino, they score a bonus of 25 points, plus the total of all the points remaining on their opponents' racks.

THE WINNER

The player with the highest score is the winner.

NOTES

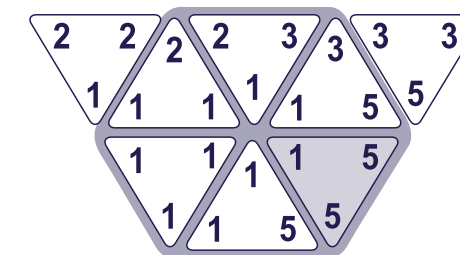
- ▲ If a player has to draw and there are no tiles left, they skip their turn and their score remains unchanged.
- ▲ If none of the players can play, the game ends. Players count the points remaining on their own rack and subtract that total from their score.
- ▲ Each tile is unique, which helps players to build a strategy during the game. Don't forget to anticipate your next move by creating playable spaces.

OFFICIAL RULES

Triominos is often played in a casual way. Playing a single game, without keeping track of the score.

But for a more competitive game, there are official tournament rules. The game is played with a 400 points limit. Usually, this requires players to accumulate points over 2 or 3 rounds. When a player exceeds 400 points, that round will be the last. Once the final round is over, the player with the highest overall score wins.

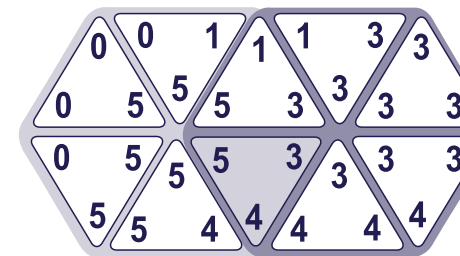
Fig. G



score 5+5+1+50=61

איור G

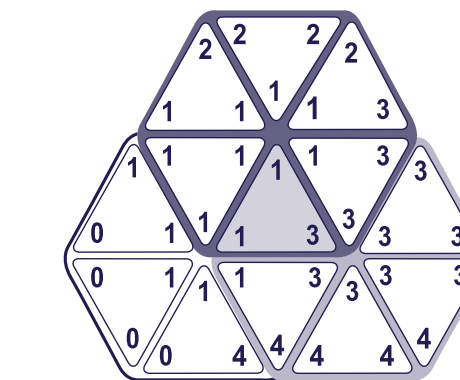
Fig. H



score 5+3+4+60=72

איור H

Fig. I



score 1+1+3+70=75

איור I