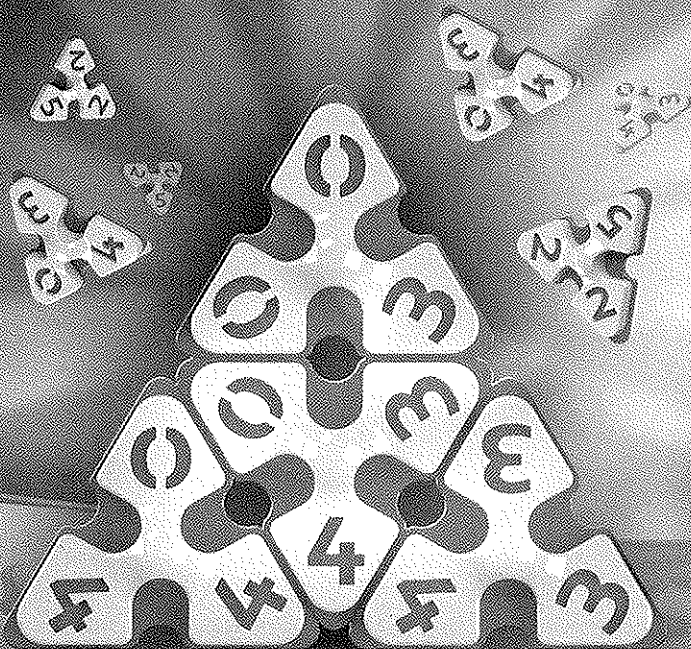


THE ORIGINAL

Triominos®

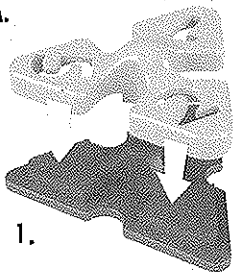
TURBO



6+

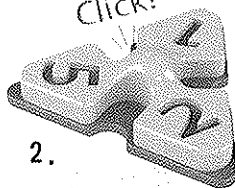


A.

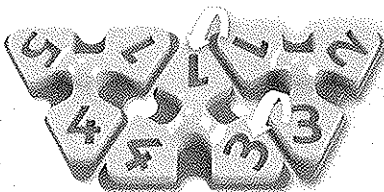


TRIOMINOS
TURSIO

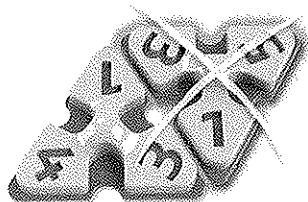
Click!



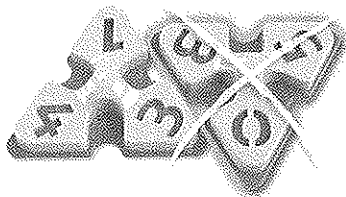
B.



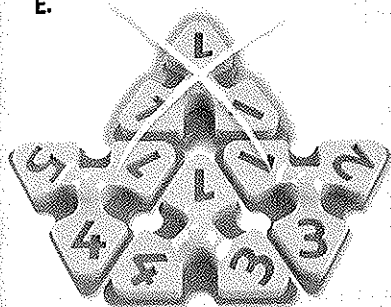
C.



D.



E.



Ⓛ

INHALT: 56 Triominosteine, 1 Turbo-Timer, Spielregeln

ZIEL DES SPIELS:

Deinen Gegnern zeigen, dass du der beste Triominos-Spieler bist!
Hierzu musst du als Erster alle Triominosteine ablegen.

VORBEREITUNG:

Bevor du zum ersten Mal spielst, müssen die Triominosteine zusammengesteckt werden. (Siehe Abb. A). Alle Triominos werden mit der Oberseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Stelle den Wählschalter unter dem Timer auf 8 oder 15 Sekunden, je nachdem wie gut du bist (Profi oder Gelegenheitsspieler). Stelle den Timer anschließend so auf den Tisch, dass er für alle gut erreichbar ist. Jeder Spieler beginnt die Spielrunde mit 6 Triominosteinen, die er beliebig aus dem Topf zieht und vor sich hinlegt. Die übrigen Triominosteine bilden den Topf. Sie müssen in Reichweite liegen.

ABLAUF DES SPIELS:

Wähle einen Spieler aus. Dieser zieht einen Triominostein aus dem Topf, legt ihn in die Tischmitte (Zahlenseite nach oben) und drückt den Timer. Sobald der Countdown zu hören ist, beginnt die Spielrunde! Triominos Turbo, ein Wettlauf gegen die Uhr. Es kommt darauf an, schnell zu spielen und die Zeit nie ganz ablaufen zu lassen. Ansonsten drohen Strafen! Die Grundregel ist einfach... Damit du einen deiner Steine ablegen darfst, muss eine Seite dieses Steins mit der Seite eines auf dem Tisch bereits abgelegten Steins übereinstimmen. Zwei Spitzen dieser Triominosteine müssen also übereinstimmen! (Siehe Abb. B). Die Abbildungen C, D und E zeigen, was nicht erlaubt ist.

DENK IMMER DARAN, DASS ALLE GLEICHZEITIG SPIELN!

Sobald ein Spieler eine passende Stelle findet, drückt er ZUERST den Timer BEVOR er seinen Triominostein ablegt. Nun muss er schnell seinen Triominostein legen und dabei die Regeln für das Anlegen beachten. Kann er das nicht, muss er zur Strafe zwei neue Triominosteine ziehen.

Wie du dir wahrscheinlich schon denken kannst, startest du den Timer wieder durch erneutes Drücken. Damit haben die Spieler wieder 8 (oder 15) Sekunden zum Nachdenken. Läuft die Zeit des Timers ab, müssen alle Spieler einen Triominostein ziehen und anschließend den Timer neu starten. Es ist kein Streit möglich: Wer zuerst den Timer drückt, darf seinen Triominostein ablegen. Die übrigen Spieler müssen ihm Zeit lassen, seinen Triominostein anzulegen, bevor das Spiel weitergeht.

SPIELLENDE:

Gewinner ist derjenige, der zuerst seinen letzten Stein legt. Wenn dies keinem Spieler gelingt, endet die Spielrunde, wenn kein Zug mehr möglich und der Topf leer ist. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Triominosteine besitzt, wird zum Gewinner erklärt. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Punkte auf den Triominosteinen. Gewinner ist dann derjenige mit der niedrigsten Punktzahl.

© Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Achtung. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Erstickungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in China. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.



CONTENU : 56 Triominos, 1 Trio-minuteur, la règle du jeu

BUT DU JEU :

Démontrer à vos adversaires que, décidément, c'est vous le meilleur !
Pour cela, il faudra être le premier à se débarrasser de tous ses Triominos.

MISE EN PLACE :

Avant de jouer pour la première fois, assemblez les Triominos en emboitant les 2 parties entre-elles (Voir fig. A). Etaler tous les Triominos face cachée sur la table et les mélanger. Selon votre niveau (champion ou petit joueur), positionnez le sélecteur présent sous le minuteur sur 8 ou 15 secondes. Placez ensuite le minuteur sur la table, de manière à ce qu'il reste à la portée de tous. Chaque joueur commence la partie avec 6 Triominos qu'il tire au hasard et les place devant lui. Le reste des Triominos forme la pioche. Gardez-les à portée de main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Choisissez un joueur. Celui-ci tire un Triominos de la pioche, le place au centre de la table (face visible) et appuie sur le minuteur. Dès que le compte à rebours se fait entendre, la partie commence !

Triominos Turbo, c'est une course contre la montre. Il est important de jouer vite et de ne jamais laisser le temps s'écouler complètement. Sinon gare aux pénalités !

La règle de base est simple... Pour avoir le droit de jouer l'une de vos tuiles, il faut qu'elle ait un côté en commun avec celui d'un Triominos déjà présent sur la table. Pour cela, les 2 pointes de ces Triominos doivent correspondre ! (Voir fig. B). Les figures C, D et E montrent ce qui n'est pas autorisé.

GARDEZ EN TÊTE QUE TOUT LE MONDE JOUE EN MÊME TEMPS !

Dès qu'un joueur repère une position favorable : il appuie D'ABORD sur le minuteur, AVANT de placer son Triominos. Il doit alors rapidement placer son Triominos en respectant les règles de connexion. S'il ne peut pas, il subit une pénalité et doit piocher 2 nouveaux Triominos.


Vous l'aurez compris, le fait d'appuyer sur le minuteur le réinitialise. Ceci a pour effet de redonner 8 (ou 15) nouvelles secondes de réflexion aux joueurs.

Si le temps du minuteur s'écoule complètement, tous les joueurs doivent piocher 1 Triominos... avant de le relancer. Pas de litige possible : c'est le premier qui appuie sur le minuteur qui peut jouer son Triominos. Les autres joueurs doivent lui laisser le temps de placer son Triominos avant de continuer.

FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le premier joueur à poser son dernier Triominos.

Si personne n'y parvient, la partie se termine quand plus aucun coup n'est possible et que la pioche est vide. Le joueur qui possède alors le moins de Triominos est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, comptez les points présents sur les Triominos. La victoire revient à celui qui en totalise le moins.

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.  Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments pouvant être avalés. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.



CONTENUTO: 56 tessere Triominos, 1 timer Triominos, 1 regolamento

SCOPO DEL GIOCO:

Dimostra ai tuoi avversari che non serve opporsi: sarai tu a vincere! Per farlo, dovrai essere il primo giocatore a terminare le tessere Triominos.

PREPARAZIONE AL GIOCO:

Prima di iniziare la prima partita, unisci le parti delle tessere Triominos (vedi la figura A). Mettere tutti i Triominos rovesciati sul tavolo e mescolarli. In base al tuo livello (campione o pivellino), imposta il selettore presente sotto il timer tra 8 e 15 secondi, quindi posa il timer sul tavolo. Tutti i giocatori devono essere in grado di raggiungerlo. Ciascun giocatore prenderà 6 tessere Triominos a caso e le posizionerà davanti a sé. Le tessere Triominos rimanenti costituiranno la pila, che dovrai tenere a portata di mano.

COME SI GIOCA:

Scegli un giocatore, il quale dovrà prendere una tessera Triominos dalla pila, posizionarla al centro del tavolo (rivolta verso l'alto) e premere il timer. Non appena partirà il conto alla rovescia il gioco avrà inizio! Triominos Turbo è una vera e propria corsa contro il tempo. Gioca a tutta velocità e non lasciare mai che il tempo scada, altrimenti dovrai subire delle penalità! Le regole sono semplici. Affinché tu possa utilizzare una tessera, un lato di quest'ultima deve corrispondere a una tessera Triominos già presente sul tavolo; in altre parole, due punte di queste tessere devono essere uguali (vedi la figura B). Le figure C, D e E illustrano le mosse non ammesse.

RICORDA CHE DOVETE GIOCARE TUTTI CONTEMPORANEAMENTE!

Se un giocatore individua una posizione che vuole utilizzare, dovrà PRIMA premere il timer, e SOLO ALLORA potrà posizionare la tua tessera Triominos.

Dovrà sistemare la sua tessera Triominos rispettando le regole di collegamento, qualora non riesca a farlo, prenderà altre 2 tessere Triominos come punizione.

Premere il timer per farlo ripartire, offrendo ai giocatori altri 8 (o 15) secondi per riflettere.

Se il tempo scade, ogni giocatore dovrà prendere 1 tessera Triominos e fare ripartire il timer.

Nessun litigio: il primo a fare la sua mossa sarà il giocatore che ha premuto il timer. Gli altri giocatori dovranno permettergli di sistemare la sua tessera Triominos prima di continuare.

FINE DELLA PARTITA:

Il vincitore sarà il primo giocatore a terminare le tessere Triominos.

Qualora non ci riesca nessuno, il gioco finirà quando non ci saranno più mosse valide e la pila sarà finita. Il giocatore con il minor numero di tessere Triominos si aggiudicherà la partita. In caso di pareggio, sarà necessario contare i puntini sulle tessere e vincerà il giocatore che raggiungerà il punteggio più basso.

© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a i 3 anni. Piccole parti potrebbero essere ingerite. Pericolo soffocamento. Conservare la confezione per riferimenti futuri. Colori il contenuto e modelli possono variare rispetto a quanto illustrate. Made in China. Under licence from Pressman, N.Y.N.Y.